

МЫ С ВАМИ ОДНОЙ КРОВИ

ШПИЛЬ!

игровой журнал нового поколения

№9
2009

DVD

DIVINITY II
EGO DRACONIS

Battlefield Heroes

Игрушечная
война

Bionic Commando

Однорукий
бандит

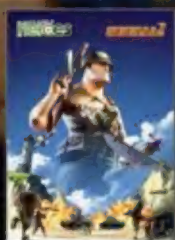
Mashinarium

Ты – робот!

На диске:

- Batman: Arkham Asylum
- Super Mario 3: Mario Forever Advance
- NFS Shift

ПОСТЕРЫ



В НОМЕРЕ



Sony VAIO P VGN-P11ZR



ROCCAT Kone



Sony Ericsson W995

www.shpil.com

подписной индекс – 01727

9 771609 900015



WCG 2009

WORLD CYBER GAMES

ЧЕМПІОНАТ СВІТУ З КІБЕР-ІГОР

Світ чекає на нових героїв!



www.wcg.com.ua

Настав час Всесвітніх кіберігор! Найбільший у світі чемпіонат з комп'ютерних ігор чекає на тебе.

Бажаєш показати себе у віртуальних змаганнях WCG 2009?

Реєструйся для участі у відбірковому турнірі на сайті www.wcg.com.ua до 16 серпня.

Зустрінемося у кіберпросторі!

Інфонія Samsung 8-800-502-0000 (дзвінки по Україні зі стаціонарних телефонів безкоштовні)

Медіа-партнери:



Онлайн-партнер:



Головний медіа-партнер:



www.gameplay.com.ua



КОРОБКА РЕДУКТОРА

Стоило только расслабиться под лучами летнего солнца, как осень уже стоит на пороге. Для кого-то она несет очередной год учебы в школе или институте, кто-то готовится к горячей поре на работе, а кто-то, так же, как и мы, собирается в долгожданный отпуск.

А вот если посмотреть на игровые лов, создается впечатление, что в отпуск они вообще не ходили и даже на пляжах и огородах не были, а потратили все лето на то, чтобы подготовить всем вернувшимся с отдыха геймерам сюрприз. Как раз тогда, когда все должны начать усиленно и ответственно учиться/работать, эти «хорошие» люди вываливают нам на головы целую кучу интереснейших игр. Срыв рабочих планов и учебы гарантирован. Чего стоят хотя бы такие проекты, как «Majesty 2», «Batman: Arkham Asylum» и обещающий быть менее глючным, чем предшественники, «S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти» (читайте в рубрике «Ждем-с» интервью с разработчиками). Одни только эти три гиганта способны даже бывалого шпилера выбить из колеи на неделю-другую, не говоря уже о других играх.

Так что чувствую, следующий номер у нас будет полон сюрпризов. Но и в этом выпуске есть, на что посмотреть и во что поиграть. Взять, к примеру, Divinity 2: Ergo Draconis – нас настолько заинтриговали обещания разработчиков, что не остановило даже то, что игра пока что есть только в немецкой локализации. А вот Bionic Commando, так долго и активно распиариваемый Сарсом'ом, впечатлил не так сильно... Но что-то я опять ударился в спойлинг. Листайте дальше и сами все увидите.

За сим откланиваюсь.

by BondD



СОДЕРЖАНИЕ

Эхо планеты

ИгроПАНОРАМА.....2

MegaGame

Divinity 2: Ergo Draconis. Крадущийся рыцарь, затаившийся дракон.....6

Battlefield Heroes. Улыбайтесь, в вас стреляют.....10

To play or not to play

Bionic Commando. Баян и его команда.....14

G-Force. Furry fury.....16

Return to Mysterious Island 2: Mina's fate. Иногда они возвращаются.....18

Summer Athletics 2009. Убей Клаву.....20

Ост-Индская компания. Плавали – знаем.....22

Nation Red. Много крови из ничего.....24

Казуалки.....26

Карман-и-я

Unbound Saga. Последний комикс-герой.....28

Ждем-с

Machinarium. Планета Шелестяка.....30

TERA: The Exiled Realm of Arborea. Инкогнита.....36

Rage. Добро пожаловать в Пустошь.....40

S.T.A.L.K.E.R. Зов Припяти. Голос из Зоны.....43

Cell-O-fan

Воздушный боец. Летят перелетные немцы.....46

Hoops and Yo-yo. Неведомы зверушки.....46

Железный бум

ROCCAT Kone. Скажи, кто твоя мышь, и я скажу, кто ты.....47

Edifier iF500. Звук луны.....48

Sony Ericsson W995. Первая скрипка.....49

Logitech G19. А я еще и на машинке вышивать умею.....50

Samsung STAR S5230. Я star, я superstar!.....51

Sony VAIO P VGN-P11ZR. Стиляга.....52

ZTE ZXV10 W300. Долой провода!.....53

Клубничка

WCG'09 UA: живет всех живых.....54

Columbia Brothers

Этим всем занимаются «специализированные» люди.....56

Анимания

Студия Madhouse: Дом Сумасшедших.....60

Vox Populi

Письма читателей.....62

P. S. 12-балльная система оценки игр:

0–2 — таких игр не существует; 3–4 — полный ацтой; 5–6 — стоит поиграть для общего развития; 7–8 — на любителя (а вообще — неплохо); 9–10 — классная игра с маленькими недостатками; 11 — шедевр. Обязательно купите; 12 — нет слов. Такие игры выходят раз в несколько лет и ломают устоявшиеся стереотипы (например Half-life).

«Шпиль!»

Выдається російською мовою; щомісячно; від травня 2001 р. № 8 (90), серпень 2009 р.

Видавець: ТОВ «Сети-Україна»
Україна, Київ, 2009 р.
РЕДАКЦІЯ
Директор
І. Жданенко

Комерційний директор
О. Денисюк

Головний редактор
Д. Бондаренко

Літературний редактор
Р. Бондаренко

Дизайн та комп'ютерна верстка
О. Заславська

Начальник відділу реклами
Ю. Лук'яненко (julia@seti-ua.com)

Ціна за домовленістю

Рукописи не рецензуються і не повертаються.
Повну відповідальність за точність та зміст рекламної інформації несе рекламодавець.
Підписано до друку 20.08.2009.
Наклад 30 000 прим.
Видруковано з готових фотоформ ТОВ «Сети-Україна» у друкарні «ООО «СЭЗМ» г. Киев, ул. Бориспольская, 15.
тел./факс (8044) 425-12-54, 592-35-06
Зам. 573
Друк офсетний
Формат 60х90/8
8.5 ум. др. арк.
Відповідальність за якісне поліграфічне виконання несе друкарня «ООО «СЭЗМ»

VDS64

Інтернет партнер www.vds64.com
(тел. 599-37-56)

АДРЕСА РЕДАКЦІЇ:

Україна, 04111, м. Київ,
вул. Щербаківська, 45-а

Тел./факс: (044) 592-89-89

E-mail: info@shpil.com

© ТОВ «Сети-Україна», 2009

Свідоцтво № KB-5116 від 14.05.2001.
Усі права застережені. Використання матеріалів у будь-якій формі можливе лише за письмовою згодою редакції.

В оформленні використано рекламні матеріали фірм-виробників та матеріали з сайтів:
www.gamespot.com,
www.gamewallpapers.com.

Передплатний індекс – 23852

з DVD-диском – 01727

Навстречу
приключениям

Тот, кто сможет самостоятельно быстро перечислить сходу все аддоны к первым и вторым Sims'ам, достоин пожизненного памятника и занесения в книгу рекордов Гиннеса, ибо было выпущено очень много. Впрочем, на этом EA останавливаться не собираются, с той лишь разницей, что теперь дополнения будут выпускаться к The Sims 3. Первое из

них выйдет уже в ноябре этого года и отправит виртуальных человечков в путешествие по всему миру – не зря ведь оно названо «The Sims 3: Мир приключений». Развлекаться можно будет теперь еще и единоборствами, прогулками по всемирно известным местам и покупкой новых предметов – каждый, кто купит игру, получит тысячу SimPoints.

Попытка номер
два

Стивен Спилберг решил снять фильм по игре Halo – сейчас ведутся активные переговоры. Снимать фильм будут по сценарию Стюарта Битти, который в свое время работал над известными всем «Пиратами Карибского моря». Интересно и то, что за основу сценария взяли приквел, так что понять, что к чему смогут даже те, кто далек от мира игрушки. Все это вселяет надежду на успешный финал и выход хорошего фильма, даже несмотря на то, что это уже не первая попытка экранизировать Halo. Ранее такую попытку предпринимал Питер Джексон, который так и не смог закончить начатое.



Пятилетку в три года



Вlizzard может нарушить собственное правило и выпустить за год сразу две игры. Правда, не в этом году, а только в следующем. Фанаты уже начали было волноваться, что из-за этого Diablo 3 выйдет на целый год позже, но, к счастью, этого не произойдет, разработка «Диаблы» идет своим чередом. Выход StarCraft 2 перенесен на некоторое время по техническим причинам – игру будут доводить до совершенства, чтобы все три части вышли одинаково хорошими и сбалансированными; напомним, что в каждой из таких частей будет содержаться большая кампания за одну сторону и дополнительный контент.

Атракцион невиданной
щедрости

Кажется, разработчики Кигр получили доступ к складам со старым военным оборудованием или провернули качественную акцию по обмену виртуального снаряжения на реальное. Потому что иначе объяснить комплектацию коллекционных изданий некоторых игрушек просто невозможно. Сначала вышла Call of Duty Modern Warfare 2, дополненная прибором ночного видения, теперь и Operation Flashpoint 2: Dragon Rising решили дополнить самой что ни на есть настоящей каской и военным жетоном. Правда, оба «набора» доступны только в Европе. Остается только ждать, когда же начнут вкладывать в коробки оружие – пусть даже не настоящее, но выглядящее настоящим, и надеяться на то, что игры типа The Sims не начнут комплектовать настоящими младенцами или мебелью.

CALL OF JUAREZ

УЗЫ КРОВИ

1864 рік. Дикий Захід.

В пошуках легендарного золота ацтеків Томас і Рей Маккол відправляються із рідної Джорджії, спустошеної Громадянською війною, в Мексику. Закон для них – ніщо: без вагань брати вбивають кожного, хто стане на їх шляху. Але чи так сильні родинні зв'язки, якщо на карту поставлені незліченні багатства та жіноче кохання?



ДОБРИЙ, ПОГАННИЙ, ЗЛИЙ

Вибір головного героя суттєво впливає на процес гри: від нього залежить стиль проходження (близький або дальній бій), доступні навички (застосування ласо або динаміту) і арсенал (пістолет, карабін, etc.)



ТОЧНО В ЦІЛЬ

Кожний влучний вистріл із будь-якого виду зброї, будь-то пістолет чи великокаліберний кулемет, покращує навик концентрації, що дає змогу герою під час сутичок з чисельно переважаючим суперником задіяти смертельні спецприйоми.



ДИКИЙ, ДИКИЙ ЗАХІД

Непідкорені простори прерій, подорожі верхом, в фургоні і на каное, класичні пригоди і злодії, серед яких жадібний мексиканець, мстивий полковник і вождь апачів, що оголошений поза законом.



Динамічний і видовищний бойовик,
в якому немає нічого зайвого. Ігromанія. 8,5/10



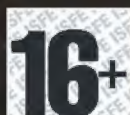
www.callofjuarez.com
games.1c.ru



TECHLAND®



UBISOFT®



www.pegi.info



XBOX 360



PLAYSTATION 3



© 2009 Techland. Усі права збережені. Видавець і розповсюджувач Ubisoft Entertainment за ліцензією Techland. Call of Juarez є товарним знаком Techland і використовується за ліцензією. Ubisoft і логотип Ubisoft є товарними знаками Ubisoft Entertainment в США і/або інших країнах.

© 2009 3AT «1C». Усі права захищені.

Microsoft, Xbox 360, Xbox Live і логотип Xbox є товарними знаками групи компаній Microsoft. «X», «PLAYSTATION» and «PS3» are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Виробництво в Україні – ДП «Єврософтприм». Розповсюджувач на території України – ТОВ «1C Мультимедіа Україна»

TERA

Exiled Realm of Arborea



Дисс
онимал!
сентябрь

Трудно быть богом?

Те, кому понравилась Zeno Clash, могут продолжить свою виртуальную жизнь в этой реальности с помощью специального набора инструментов для создания собственных модов к этой игре. Набор выложен в сети и доступен всем желающим создать свои уровни и населить мир новыми персонажами. Разобраться в нелегком деле создания собственного мира поможет подробная документация, также размещенная в открытом доступе. Напомним, что Zeno Clash, вышедший в начале лета, стал дебютным и популярным проектом молодой южноамериканской студии благодаря оригинальной атмосфере, юмору и боевой системе, которую не найдешь ни в одной другой игре.



Пишите письма... а также книги, рассказы и стихи



Любишь вселенную Disciples и ждешь выхода новой части? Тогда не трать времени даром, тем более что осталось его совсем немного, и участвуй в литературном конкурсе, посвященном этому прекрасному миру. Что требуется? Передаем микрофон самим организаторам конкурса: «Сесть за компьютер и дать волю фантазии. Ограничив ее полет 10 страницами, набранными 10-12 шрифтом. Минимальный предел остается на ваше усмотрение – кто зна-

ет, вдруг в двух четверостишиях или одном абзаце вы сможете рассказать о Невендааре так много и красиво, как не написать и в целом томе... Помните, краткость – сестра таланта!» Более подробную информацию о конкурсе можно найти на сайте www.akella.ru. Отправляйте свои письма на disciples@akella.com до 10 сентября и получайте призы, а потом не забывайте поделиться своей радостью с нами – мы болеем за всех своих читателей.

Настольный житель



Компания Logitech доработала своего настольного грызуна G5 и в скором времени собирается выпустить новую мышку по имени Gaming Mouse G500. Новинка будет чуть более эргономичной за счет большей выемки для большого пальца, десяти кнопок с возможностью присваивать каждой из них макрокоманды. Работать мышка будет на скорости 4,19 м/с и ускорении до 30g. Кроме того, G500 позволяет мгновенно менять чувствительность датчика и поддерживает разрешения от 200 до 5700 точек на дюйм. Приобрести новинку можно будет ближе к концу года, расставшись с 70 кровными вечнозелеными.

Минута молчания

Те, кто увлекается Counter-Strike и киберспортом, не может не знать имени Сергея eпix Литвиненко, стоявшего у истоков украинского киберспорта, игравшего долгое время за A-Gaming; а позднее, после ухода из рядов активно играющих CS-еров, известного своими тренерскими способностями и искрометными

комментариями на турнирах WCG. По трагической случайности, мир потерял этого чудесного человека. Давайте почтим его минутой молчания, выразив тем самым родным и близким наши глубокие соболезнования.





КРАДУЩИЙСЯ РЫЦАРЬ. ЗАТАИВШИЙСЯ ДРАКОН

Жанр:

action, RPG

www.divinity2.com

Разработчик:

Larian Studios

www.larian.com

Издатель:

dtp entertainment

www.dtp-entertainment.com

Издатель у нас:

Акелла

www.akella.com

Системные требования:

Процессор 2,2 ГГц

2 Гб ОЗУ

512 Мб видеопамяти



PC | X360

Когда разработчики берутся за свои старые проекты, в дело вступает теория вероятности от блондинки: 50 на 50; либо пан, либо пропал. Шансы на печальный исход событий тем больше, если делается уже не вторая, а третья часть игры, как и случилось с вселенной Divinity. В 2002 году разработчики выпустили первую часть, полюбившуюся геймерам за атмосферность, легкий юмор, разветвленную систему диалогов и квестов. И ничего, что у игры как для ролевой-приключенческой было слишком мало скиллов при создании персонажа, ничего, что бои были «диаблоподобными», а графика – слегка кривоватой. Игроки были готовы простить Divine Divinity все эти просчеты. Простились эти недостатки и второй части, хотя все-таки к Beyond Divinity мир был более жесток и справедлив. И вот, прошло пять лет, и в свет вышла третья часть – Divinity 2: Ego Draconis. Споры о том, какой она окажется, шли долго и нудно, равно как идут и сейчас. Причем поводом для споров стали все те же черты игры, в особенности, графика. Поэтому тем, кто очень критично относится к графической составляющей игр, выносит ее в самые главные причины выбора виртуального мира для собственного альтер-эго, советуем внимательно посмотреть на скриншоты и решить для себя,

стоит ли играть и читать статью дальше. Ибо я, как человек требовательный к игре в целом, а не к ее отдельным составляющим, считаю графику Divinity 2: Ego Draconis более чем просто приемлемой и приятной. Особенно, женскую составляющую этой самой графики.

В начале начал

Как и положено любой РПГ, Divinity 2: Ego Draconis начинается с генерации персонажа. Всего дано несколько позиций – пол, лицо, прическа и голос. Странно, ведь обычно стараются вывести в начало игры возможности персонажа. Ну, да ладно – подвисаем на несколько минут, наслаждаясь выбором. Уже что-то, а выбор бельгийцы всегда умели делать: еще при создании игры, они говорили о том, что меньше 10 вариантов – это не выбор, а его иллюзия. Кстати, как оказалось позже – говорили не зря, потому что выбирать придется постоянно. Например, в первом же своем городе, где вы пройдете посвящение и обучение, вы сможете выбрать такти оружие и направление, в котором будет развиваться ваш подопечный. Сделано это достаточно интересно: в городе есть три мастера – стрельбы, магии и оружия ближнего боя. К како-

му подойдете – то оружие и получите, а дальше – тренироваться, убивать гоблинов.

Попутно стоит поговорить и с обитателями города – можно получить

интересную информацию или, как минимум, влиться в стиль игрушки, пообщаться с ее управлением. Оно простое и знакомое – такое, как использовалось уже сотни и тысячи раз в ролевых играх, но, тем не менее, некоторая привычка все-таки требуется, чтобы потом в бою (а они предстоят в очень скором времени) не растеряться и не забыть, какая кнопка за что отвечает. Ибо их тут много. Дополнительно потренироваться можно на кроликах и курах, бегающих



у ворот города – соберете немного опыта и, что более важно, мяса. Оно тоже пригодится.

Как только дела в городе закончены, начинается настоящая игра. Но только – если вы того сами захотите: молодой драконоборец вступает в отряд, но роль ему отводится самая дурацкая – пойти в город и узнать, не слышали ли там чего про

дракона. А вот фиг вам! Я иду навстречу приключениям! И они быстро находят: по полянкам близ лежащего леса тусуют дикие кабаны и... гоблины. Почти точь-в-точь такие же, как убивал на тренировочном уровне и немного крепче. Стараясь не подпустить их к себе слишком близко, стреляю из лука (мне он больше понравился, чем дубинка). Увы, но оказывается,

что одновременно пятиться назад и стрелять я не умею, так что двигаюсь перебежками, прячась за деревья и кусты. Я слаб, а гоблины не чураются нападать группами по несколько «человек». Так что главное для меня – не напороться на слишком уж большую группу и использовать прыжки, когда я не могу уклониться другим способом. Хотя желание сунуться к ним в поселение и отобрать интересный выглядящий артефакт очень велико. Но я сдерживаюсь, обходя окрестности и убивая по несколько отдельно гуляющих особей. И тут натываюсь на пост, который «охраняет» один из городских стражей: его заперли на возвышении гоблины, спуститься он не может. А мне что, мне все равно опыту настрелять охота, так что убиваем их всех и освобождаем чувака, испытывая странную гордость за то, что ты сильнее хотя бы таких вот солдат – значит, на что-то в этом мире рассчитывать можно. После триумфального освобождения нас попросят найти еще одного солдата, который струсил и сбежал.

Сунувшись было в «деревню» гоблинов, я поняла, почему их боятся. Когда их много – это реально страшно, они могут атаковать и на расстоянии, и в ближнем бою. Лучше держаться на средней дистанции. А еще – необходимо постоянно следить за уровнем здоровья, чтобы вовремя взять тактическую паузу или войти в инвентарь и слопать немного мяса – для этого, собственно, мы и убивали кро-

ликов, куриц и кабанов. В общем, пришлось, не солоно хлебавши, вернуться в город и приступить к выполнению основной линии...

К чему все это было написано? Нет, вовсе не затем, чтобы немного поспойлить и набить знаки, а затем, чтобы наглядно показать, как протекает игра (делай, что хочешь, тебя никто не сдерживает), и то, что квесты тут получаются совершенно разными (порой даже неожиданными для игрока) способами. Так что в Divinity 2: Ego Draconis клювом не щелкай, а то нагрузят тебя заданиями «по самое не балуйся». Можно, конечно, просто забить или выполнять все, что под руку подвернется, но мне своя свобода дороже, тем более, что ответной помощи от них не дождешься.

А дальше...

А дальше – только веселее. Диалоги тут действительно разветвленные, да еще и возможность чтения мыслей есть, так что дел хватает. Поговорили – и бежим дальше, потому что дел невпроворот, а как только разберешься с одними – сразу наваливаются другие. Большое количество квестов дает не столько дел, сколько огромный сам по себе мир – хочется его исследовать поскорее, добраться в самые мелкие уголки карты. Правда, сразу оговоримся – что мир открыт игроку не всегда и не везде, порой «выскакивают» прозрачные стенки, ударившись об которые, телепортируешься на несколько шагов обратно. Но даже с такими вот условиями мир действительно огромный. Исследовать местность не только интересно, но и полезно: в





укромных закоулках вселенной, чужих подвалах и даже просто в карманах случайных жертв этого самого мира можно найти что-то интересное и ценное. Например, оружие или доспехи. Вот, собственно, к нему и перейдем.

Изначально вам дают слабую защиту, новую можно найти или приобрести на честно заработанные или не менее честно сворованные деньги. Оные можно найти при убийстве тех же гоблинов, так что дело это достаточно прибыльное. Монеток немного, но в результате на апгрейд хватает. Авообще, выбор оружия и брони тут очень большой: есть мечи, топоры и луки; рыцарь защищен броней, выглядящей вполне реалистично и «средневеково». При желании, обмундирование можно совмещать с магией, чтобы ущерб был максимальным. Но не стоит думать, что воевать тут просто – порой битвы превращаются в кровавое рубилово (только без крови), тяжелое, длительное и забирающее все силы как у персонажа, так и у руководящего им игрока. Но это, на мой взгляд, как раз и прекрасно – такие игры и должны быть тяжелыми, чтобы долго не надоедали игроку и хранить некоторые загадки до последнего.

Что касается обещанных превращений в дракона, то они будут, но только не ждите всего и сразу – сначала придется побегать в роли обычного человека, а уж потом насладиться полетами и видом сверху. Фишка интересная и достаточно оригинальная, помогающая порой проходить как основные, так и побочные задания, да и в купе с фэнтезийной атмосферой игрушки смотрится все это просто великолепно. Настолько, что описать словами сложно. Достаточно только од-



ного – задуманное разработчиками тут выполнено на все сто процентов и еще парочку сверху.

– Какие-то глаза у вас странные...

– А это все потому, что на мир наш всю жизнь смотрю...

Как уже говорилось в самом начале, ожидать от Divinity 2: Ego Draconis красоты неземной и божественной не стоит. В этом плане Larian Studios всегда пали задних и изменять ничего не собираются или просто не могут. Но, в то же время, недавно нас посетил «Бельтион», который выглядел в несколько раз хуже, а ведь и на него нашлись не только игроки, но и фанаты. И опять-таки, визуальная составляющая игры – это вкус каждого играющего, а о вкусах, как известно, не спорят. Мне она нравится, так как бросающихся на каждом шагу в глаза огрехов нет, NPC и прочие обитатели мира выполнены качественно, шевелятся достаточно естественно. Нет, анимация не идеальна, но она тут есть. Да и ролики, сделанные на движке игры, смотрятся вполне красиво. Если вам обязательно нужно с чем-то сравнить игру, то я бы лично сравнила ее с «Готикой 3», только чуть менее мрачной и чуть более оживленной. Вот такое вот личное впечатление, которое вполне можно оспорить, но которое дает хоть приблизительное представление того, что можно ожидать от игрушки.

И если о графике еще можно спорить, то звук тут, бесспорно, один из самых лучших за весь последний год. Мне на ум не приходит ни одна другая игра, в которой музыка бы настолько прекрасно подчеркивала и дополняла атмосферу, настолько

помогала бы игроку вжиться в игровую реальность. Divinity 2: Ego Draconis это делает легко и добивает раненного в сердце геймера еще и голосами персонажей – живыми, обаятельными и естественными. Увы, но сказать, останется ли все это таким же чудесным после выхода в свет локализованной версии, мы не можем, так как играть довелось только в оригинальную немецкую версию. Но, учитывая, что проектом занимается «Акелла», думаем, что шансы на прекрасное будущее у игры есть и довольно большие.

Необработанный алмаз

Едва только игра успела выйти, как оказалось, что сравнить ее можно скорее не с другими игрушками, а с необработанным драгоценным камнем. У нее есть сильные недостатки, уберит которые – и получишь игру года, отрываться от которой просто не захочется. Но даже с некоторыми слабостями Divinity 2: Ego Draconis заслуживает настоящей любви и признания, ведь сразу видно, что сделана она из благородной породы и с любовью. Нет, я не хочу сказать, что по мере прохождения игры вы не будете ругаться на некоторые глюки, я не хочу сказать, что нервы не будут напрягаться до предела, но как только минует один такой неприятный момент, тебя будет ждать столько приятных, что о прочем просто забываешь. К тому же, хорошее в памяти хранится намного дольше плохого, так что вполне возможно, что к выходу другой «драконьей» игрушки, Divinity 2: Ego Draconis будет вспоминаться только теплыми словами.

Pantera sis

Графика:	10
Геймплей:	12
Звук:	11
Управление:	11
Сюжет:	12

ОЦЕНКА 11

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С МУЛЬТИМЕДІА

З чистим партнером за адресою: "1С Мультимедіа Україна" (044) 404-2636, info@rsmes.to.ua, http://rsmes.to.ua

ДО БОЮ!



STREET FIGHTER IV

Виклик зроблено!



PLAYSTATION 3



XBOX 360

www.streetfighter.com

CAPCOM



PC
DVD

Розроблено та випущено Capcom. Всі права захищено. Street Fighter IV є торговельною маркою Capcom. Всі інші назви торговельних марок належать їхнім власникам. Street Fighter IV не є продуктом 1С. 1С Мультимедіа Україна є дистрибутором продукції Capcom в Україні.

Видання українською мовою / © 2008 1С Мультимедіа Україна

Примечание: Так как в среде онлайн-игр весьма распространено чуть более чем эмоциональное общение, мы решили обезопасить и без того нежный мозг наших читателей, заменив некоторые интересные слова синонимами – «цветочек», «пластилин» и «ассимиляция».



BATTLEFIELD
Heroes

УЛЫБАЙТЕСЬ, В ВАС СТРЕЛЯЮТ

Жанр:

командный online шутер
www.battlefieldheroes.com

Разработчик:

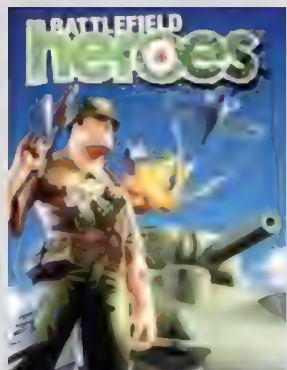
Dice
www.dice.se

Издатель:

EA Games
www.ea.com

Системные требования:

Процессор 1 ГГц
512 Мб ОЗУ
64 Мб видеопамати
1 Гб на жестком диске
шустрый интернет



36 часов после погружения

[team]Sturmfuhrer Khaj von Tosin: А-а-а-а-а!!! Давай сюда! Вот же пластилиновые цветочки! Буч, базу берут, базу! Давай снимай того оттуда!! А-а-а!

Uberkomandant Butcher: А-а-а-а-а-а-а!!! Ы-ы-ы! Пластилин! Ассимиляция! Цветочные роялисты! А-а-а-а!

Cpt. Miller: Сама такая! О-о-о-о!

Pvt. Ryan: А-а-а-а...

Sturmfuhrer Khaj von Tosin: А-а-а-а!

Uberkomandant Butcher: А-а-а-а-а! А-а-а! АААА!!

Один час после погружения

[team]Uberkomandant Butcher: Кто я? То есть, где мы? Это, кажется, мультфильм «Луни Тюнз», а не военная игра... Все жду, когда Багз Банни где-то посреди поля из норы выкопается.

[team]Sturmfuhrer Khaj von Tosin: Да, есть такая маза. Не, ну чего. Пацаны стилизацию офигенную сделали. Потому что уже малеха поднадоели эти до боли в большом пальце ноги пафосные шутеры про Вторую мировую, где из года в год хорошеет только графика и меняются напыщенные речи между заставками. Та же ситуация ведь и с командными стрелялками, в том числе, с большей частью той же серии Battlefield.

[team]Uberkomandant Butcher: Ага. Считаю, мультик, в котором убивают людей дробовиком в лицо. Мечта. А то пафос уже сидит в печени. Сатира сидит в «Батлфилде». А во-о-он в том кусте сидит чувак с огромным пулеметом и без штанов. Я думал, нас уже выпустили из лечебницы...

[team]Sturmfuhrer Khaj von Tosin: Дык эта, тут можно персам одежду покупать. Разработчики ж пошли хитрым путем тайного дзень-буддизма. Мол, держите, ребята, абсолютно халявный онлайн-шутер, создавайте себе перса на любой вкус и на какое угодно вероисповедание, убивайте людей и творите прочее добро. А захотите одеть протезы «от кутюр» – там шлем рыцарский нацепить, обмотать боеприпасами – будьте добры купить все это чудо в магазине за реальные деньги. И что, народ покупает еще как! EA от голода явно не скопытит... Да куда ты, пластилин цветочный, на танке прешь! Ну ты посмотри блин, ему ж русским по белому сказали ехать к кораблю!

[team]Uberkomandant Butcher: А, походу же есть еще всякая долька-габана, покупаемая исключительно за виртуальные, заработанные потом и кровью противников деньги. Правда, шмотки эти временные. Стало быть, в Китае шьют – расплазуются от трения об воздух.

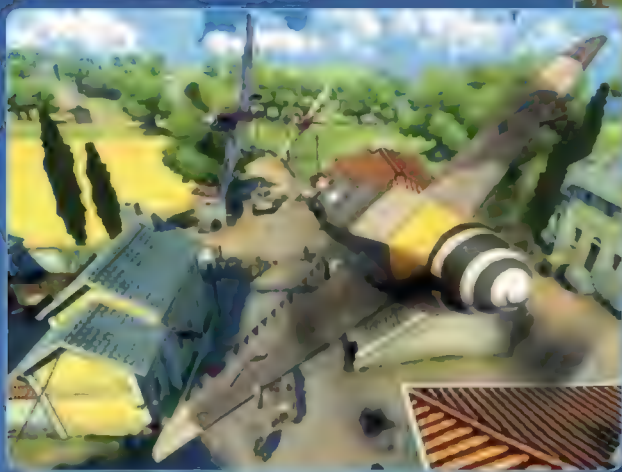
Major Payne: Здравствуйте. Я бы хотел поговорить с вами о Боге! Что вы знаете о Библии?

Sturmfuhrer Khaj von Tosin: Дойче золтздатен унд мит офицерен, ехать ин машинен, нихт капитулирен! Нихт библия, нихт ферштейн! Пуфф-пуфф!

Uberkomandant Butcher: Это ты только что переехал пять человек на танке?

Sturmfuhrer Khaj von Tosin: Да, только вообще-то лишь четырех. Просто одного я переехал два раза. И я счастлив. Больше, чем давить людей здоровенным мультяшным танком, я люблю только разве что красные тракторы...

Major Payne: Вам всем гореть в аду, грешники, покайтесь!



29 часов после погружения

[team]Sturmfuhrer Khaj von Tosin: Та-а-ак, команда, слушай мою команду. Коммандо прикрывают ганнеров и всю прочую команду! И коммандо, помните: сделал дело – прикрой ветками! Команда. Зеленый. Тыц-тыц. Жабка. Ля-ля. Тиранозавр. Холодильник. Убейте меня. А-а-а-а!

[team]Uberkomandant Butcher: Враги находятся спереди нас. А также слева, справа и сзади. Ха-ха, теперь они не скроются!

Pvt. Ryan: А-а-а-а!

Hammsterwurst: А-а-а!

[team]Uberkomandant Butcher: Слышишь, нам бы не забыть потом в статье упомянуть, что это командный шутер, и что тут две стороны – королевская и национальная армии... не без закоса под немецких и британских военных времен Второй мировой... Ну, и что есть три класса солдат – автоматчик, пулеметчик и снайпер коммандо.

[team]Sturmfuhrer Khaj von Tosin: Чо?

[team]Uberkomandant Butcher: Ничо. Гранату кидай, пасут нас.

Два часа после погружения

[team]Uberkomandant Butcher: Слышишь, тут же эти, миссии, есть. Ну, которые можно себе выбирать три штуки и потом в процессе игры выполнять. Ну, там танком 10 человек переехать. Видел миссию на самолете, пятерых врагов нужно убить?

[team]Sturmfuhrer Khaj von Tosin: Ага. Я себя разве что могу убить на самолете, причем неограниченное число раз. Сколько нужно, чтобы научиться на нем летать?

[team]Uberkomandant Butcher: Ну, я даже не знаю. 20-30...

[team]Sturmfuhrer Khaj von Tosin: Минут?

[team]Uberkomandant Butcher: Самолетов...

[team]Sturmfuhrer Khaj von Tosin: А блин на YouTube глянуть – там народ такие вещи высшего пилотажа творит. Но я лучше буду на джипиках гонять да на танках. Толпой. А че, круто, компанией проехать на джипе или рассестись на крыльях самолета (если пилот не камикадзе) и распечатать супостатам коробку-другую свежего свинца.

[team]Hammsterwurst: Эй, кто там пилотирует? Скажите парашютистам, чтобы перестали прыгать. Вы еще не взлетели...

15 часов после погружения

Pvt. Ryan: Пластилин! Ассимиляция! Спасите! Дайте аптечку!

Uberkomandant Butcher: Добейте его кто-нибудь, чтоб не мучался.

Cpt. Miller: Ну что вы так убиваетесь, вы же так не убьетесь!

[team]Sturmfuhrer Khaj von Tosin: Хей-хей, врум-врум!

[team]Uberkomandant Butcher: Слышь, derr Tosin, а вот мы с тобой уже играем туеву хучу времени, а эти приколы меня до сих пор умиляют до изнеможения.

[team]Sturmfuhrer Khaj von Tosin: Няная?

[team]Uberkomandant Butcher: Почти. Ну, серьезно, графика хоть и простоватая, но ведь стильная, согласись. И уморительная. Хотя бы взять, не только, как можно своего перса изменить в плане внешности, но и как ржачно они бегают, стреляют, водят транспорт. А эмоции эти – вообще дикая паника, игровые звуки и жесты любые смайлики запихивают за пазуху.

Cpt. Miller: Боже, храни Королеву!

[team]Uberkomandant Butcher: Вон роялы бегут, помаши им ручкой.

[team]Sturmfuhrer Khaj von Tosin: Зачем?

[team]Uberkomandant Butcher: Это вежливо. Особенно, перед тем, как собираешься въехать в них на джипе, как боулинговый шар по кеглям. А после этого отдаешь честь. Они ведь видят лицо убившего их, пока ждут респауна. Не надоело еще?

[team]Sturmfuhrer Khaj von Tosin: Мвахahaha, это никогда не надоест, тысяча чертей! Вон, смотри, Боярский-эсэсовец побегал. В плаще и шляпе! Елки, лучше этой игры для тотального расслабона и веселой пострельни фиг придумаешь. И, к тому же, это все не только красиво и весело, но и экономно. Трафика шпилка почти не жрет, запускается чуть ли не на электробритве. Знал бы заранее – не тратился на апдейт компа...

Sturmfuhrer Khaj von Tosin: Какова лешего, кусок ты пластилина!

Major Payne: Я же сказал, гореть тебе в аду!

[team]Sturmfuhrer Khaj von Tosin: Я жгу. То есть полыхаю, а Пейн жокот. Что это такое, елки?

[team]Uberkomandant Butcher: Одна из способностей, называется «огненные пули». Ну, ты ж в



Ту-ту-ту-ту ту туту ту-ту тутуту, Ту-ту-ту-ту ту туту ту-ту тутуту, Ту-ту-ту-ту ту туту ту-ту тутуту – именно так звучит песня, которая играет в главном меню. Лучшая песня всех времен и народов.

курсах, что у каждого из трех классов есть набор способностей, мощность которых можно повышать каждые два уровня, зарабатывая экспу? Ну вот. Там всякие отталкивания людей, танков, самоисцеление, пирокинез при попадании в противника, невидимость у командо. Счастье, одним словом.

Cpt. Miller: Пейн, афтар, жги еще!

50 часов после погружения

[team]Sturmfuhrer Khaj von Tosin: Народ, бежим туда!

[team]

Hammsterwurst:

А нафига?

[team]Sturmfuhrer

Khaj von Tosin: Тогда отставить!

[team]Uberkomandant

Butcher: A-a-a-a-a-a-a-a!

Sturmfuhrer Khaj von Tosin:

AAA!!! Стеляют!

Uberkomandant Butcher: Кто?!

Sturmfuhrer Khaj von Tosin: Те трое! Мочи обоих! Он один бежит...

Uberkomandant Butcher: Когда стреляют – прячься за пулеметчиком.

17 часов после погружения

Pvt. Ryan: Ой чий то кінь стоїть, що сива гривонь-кааа....

[team]Sturmfuhrer Khaj von Tosin: Я тут подумал.

[team]Uberkomandant Butcher: Ты что сделал?

Cpt. Miller: Ту-ту-ту-ту ту туту ту-ту тутуту, Ту-ту-ту-ту ту туту ту-ту тутуту, Ту-ту-ту-ту ту туту ту-ту тутуту... тутутуту...

[team]Sturmfuhrer Khaj von Tosin: Ну, то есть я хотел сказать: мне пришло в голову... Вот смотри, стильная графика и потрясающе ржачная озвучка (главная мелодия вообще убивает мозг наповал) – более чем приятные бонусы к игровому процессу. А процесс – объединение. Гибель больших человеческих жертв имеет место быть. Захват позиций имеет место быть. Обезбашенное мочилово из

автоматов, базук, дробовиков и пулеметов имеет место быть не менее. И на танках можно кататься. И карты нефиговые, проработанные, с кучей укрытий и различных проходов... Я хочу тут жить!

[team]Uberkomandant Butcher: Учитывая абсолютную халаявность проекта и то, что если хочешь поиграть – нужно просто зайти на сайт www.battlefieldheroes.com, клацнуть большую кнопку «Play NOW!», загрузить плагин и, собственно, все... Да я бы женился на Battlefiled Heroes.

[team]Sturmfuhrer Khaj von Tosin: Но ты ведь уже женился на той деревянной черепахе из Чили?

[team]Uberkomandant Butcher: Это все мелочи. А на самом деле, несмотря на то, пока что есть только четыре карты и неслабый пакован редких, но противных глюков, в игру уже рубится около полутора миллионов животных и прочих людей. Что есть очень даже сыто и круто. Самое плохое в игре – это то, что она – полевой героин высшего пошиба и ее воеватый юмор в лучшем случае украдет у тебя недельки три жизни. Потому что ту-ту-ту ту туту ту-ту тутуту.

55 часов после погружения

Khaj-Tosin (0:12:07 11/08/2009)

Ну шо, уважаемый, давай статью писать?

Butcher (0:12:56 11/08/2009)

Лень... давай лучше еще погоняем в BFH минут десять?

...

Khaj-Tosin (06:45:11 11/08/2009)

Мясисто, однако. Начинаем?

Butcher (06:45:19 11/08/2009)

Блин, так влом... слушай, у тебя сохранились логи внутриигрового чата?

Khaj-Tosin (06:46:02 11/08/2009)

Есть децл.

Butcher (06:46:16 11/08/2009)

Копипастим с них текст по-быстренькому и дуем спать.

Khaj-Tosin (06:46:34 11/08/2009)

Действительно! БондД же пока только половину алфавита выучил, он не заметит. (Прим. ред. – Я вам это припомню, получите полгонорара☺).

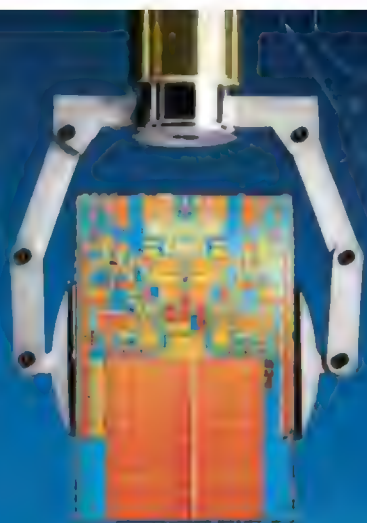
Butcher vs. Khaj-Tosin

Графика: 10
Геймплей: 11
Звук: 12
Управление: 10
Сюжет: нет

ОЦЕНКА 11



КОМП'ЮТЕР ПОЧИНАЄТЬСЯ
З INTEL®.



UBISOFT

**WORLD IN
CONFLICT**
COMPLETE EDITION

Придбай системний блок Brain
на базі процесора Intel® Core™ i7 920*
та отримай ліцензійний код до гри у подарунок.

*А також на базі процесорів Intel® Core™ i7, Core™ 2 Duo, Core™ 2 Quad



Київ:
Тел.: (044) 501-25-83
вул. Дмитрівська, 56;
вул. Вишгородська, 32/2;
пр. Науки, 11а;

Львів:
Тел.: (032) 235-29-49
вул. Костюшка, 24;
пр. Червоної Калини, 71;
вул. Городоцька, 22;

Черкаси:
Тел.: (0472) 313-400
бул. Шевченка, 352;

Кременчук:
Тел.: (0536) 79-31-32
вул. Перемоги, 12;

Херсон:
Тел.: (0552) 41-48-48
Миколаївське шосе, 5-й км.

Чернігів:
Тел.: (0462) 67-50-05
пр. Перемоги, 96;
вул. Любецька, 2;

Житомир:
Тел.: (0412) 42-10-09
вул. Театральна, 9/5;
вул. Московська, 30;

Вінниця:
Тел.: (0432) 55-40-40
вул. Київська, 146;

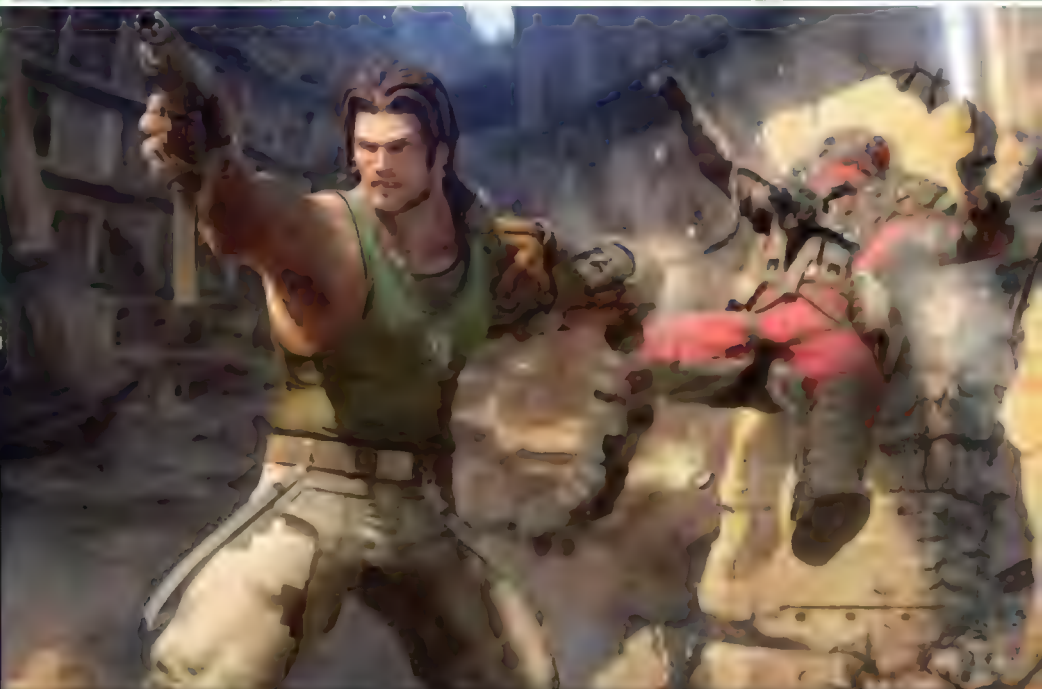
Долина:
Івано-Франківська обл.,
Тел.: (03477) 2-70-94
вул. Чорновола, 18

www.brain.ua

* Акція триває з 1 вересня по 15 жовтня 2009 року. © 2007-2009 Ubisoft Entertainment. All rights reserved. World in Conflict, Massive Entertainment, the Massive Entertainment logo, Ubisoft, Ubi.com and the Ubisoft logo are registered trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.

Корпорація Intel не несе відповідальності за інформацію щодо характеристик комп'ютерних систем, наведену в даному документі.

© Корпорація Intel 2009. Усі права захищено. Intel, логотип Intel, Intel Core, Pentium та логотип Intel Core є товарними знаками корпорації Intel у США та інших країнах.



Баян и его команда

Жанр:

action

www.bioniccommando.com

Разработчик:

Grin

www.grin.se

Издатель:

Capcom

www.capcom.com

Издатель у нас:

1C

games.1c.ua

Системные требования:

Процессор 2,2 ГГц

1,5 Гб ОЗУ

512 Мб видеопамати

8 Гб на жестком диске

PC | X360 | PS3

Позови меня тихо по имени

Очень удивляет способность многих разработчиков придумывать скучные, банальные и зачастую вовсе не характеризующие игру названия. Вот Bionic Commando, к примеру. Это что вообще за ересь такая? Где интрига, где подход? Где раскрытие когнитивного духа происходящего? Намного лучше бы смотрелось «Железный Тарзан в мире Фалаута», согласитесь. А Prototype? Скукота! «Всем кирдык» или «Мясааааа!» – вот как он должен был называться. Пожалуй, единственная игра, которая была названа правильно в последнее время – это «Росомаха». Потому что Росомаха является синонимом таких словосочетаний, как «много рубилова», «мясорубка» и «намотай врага на когти».

Но все-таки вернемся к герою сегодняшнего обзора – Bionic Commando. Он является сиквелом прошлогоднего 3D-платформера Bionic Commando Rearmed от этих же разработчиков, который, в свою очередь, был ни чем иным, как римейком великого древнего Bionic Commando на NES от Capcom, 1988 года выплавки. Действие происходит спустя десять лет после событий оригинальной части и повествует о том, как главный герой, Нейтен Спенсер, освобождается из тюрьмы. Попал он туда совсем небанально – в лучших традициях фильмов

категории «Б» начала 90-х с Дольфом Лунгеном и прочими качками: его туда сажают предавшее его же правительство. Но так как негодяи-террористы подрывают мощную бомбу в вымышленном Ascension City, которая превратила город в живую разрушенно-радиационную мечту любого поклонника Фалаута, наш герой отправляется на несовместимое с жизнью задание нашлапать по попке террористам.

Кризис среднего возраста сюжета

Собственно, дальше события развиваются примерно так же драматично, богато и неожиданно, как мозговая активность у гопников. То есть, вообще никак. И вроде бы, не особо-то и хотелось – нам бы тут в людей пострелять да по постапокалиптическим локациям побегать... Ан-нет, предыдущие части отличались хоть и пованивающим банальщиной (делаем скидку на каноны жанра), но до безобразия ржачным сюжетом, приправленным отличными шутками персонажей и гримасками главгероя. Здесь же большая часть шуток юмора вызывают строгое недоумение, и далеко не раз игрок будет ломать себе мозг, пытаясь понять: только что была потуга пошутить или так и надо? И хотя Майк Паттон, вокалист старых добрых Faith No More, отлично озвучил главного персонажа, шарма ему все равно не хватает.

В общем, как Майк пел в своей лучшей песне Midlife Crisis: «Your menstruating heart, it ain't bleedin' enough for two».

Матка, курки, яйца, партизанен пуфф-пуфф

Игровой процесс представлен несколькими видами деятельности. В наличии забеги по локациям, среди которых имеют место быть не только великой красоты развалины города, но и пещеры и прочие джунгли. Спенсер вооружен старой доброй и родной бионической рукой (да я прямо поэт!), благодаря которой он аки Тарзан или Человек-Паук носится по каменным джунглям, выпуская из руки цепь с хваталкой. Она цепляется за всякие дома, камни, мосты и летающие пепелацы всех цветов, размеров и конфигураций, помогая не только пронестись на чуть менее чем бешеной скорости над локациями, но и подняться в духе Бэтмена на высоту птичьего помета. Кроме того, она позволяет ловить и швырять врагов, а также угощать их машинами, здоровыми камнями и прочим крупногабаритным барахлом – в общем, всем, что под хваталку попадет. Вот так плавно и ненавязчиво мы подошли к битвам с противниками. Битвы хороши, ведь, как уже было сказано выше, можно швырять в противников всякими здоровыми штуками, гасить их клешней лично, кидать и гатить по ним свободной рукой из не





шибко внушительного арсенала. Враги по большей части представлены людьми, но не редко придется схлестнуться в честном бою со здоровенными мехами и различной летающей швалью. Однако есть несколько «но». Во-первых, бывают уровни, где врагов можно пересчитать по пальцам одной руки ошибившегося на работе сапера. Их нужно местами специально выискивать, а это не комильфо. Особенно, учитывая, что игра хоть и не сенд-бокс, то бишь, не бежишь куда хочешь, но все равно дает игроку свободу выбора маршрута к цели. Местами из точки «А» в точку «Б» можно добраться, вообще не кого встретив. Так что Prototype находится в более выгодном положении: тут и куча противников на квадратный метр гуще, и машинами главный герой швыряется смачнее. И там нету этих дурацких невидимых стен, прочих ограничителей перемещения вроде радиации, убивающей нерадивого игрока за пару секунд. И воды. Ведь действительно, зачем крутому солдату уметь плавать? Во-вторых, почти отсутствуют боссы, а битва с Самым Главным являет собой крайне рутинный батнсмешинг. После Rearmed, в котором к каждому уберегю нужно было искать свой особый подход, а расправа над ним вообще напоминала экшн-паззл, такое богохульство воспринимается далеко не радостно. Ведь если с гуманоидами-противниками еще можно как-то импровизировать — решить прыгать ли сверху, расстрелять, швырнуть друг в друга, раздавить здоровой каменюкой

или (ближе к концу игры) применить суперприем со смертоносным вращением хватки вокруг себя, то с роботами все по-другому. Если нет поблизости обломков и машин, которыми можно угостить железного негодяя — ищи гранатомет. Нет гранатомета — убегай, так как по-другому завалить товарища не выйдет. Хотя, радует, что оторванные в процессе битвы куски здоровяков можно использовать против них же. И, черт, какая же здесь идиотская система автосохранения!

Красота и ее жертвы

Дизайн уровней вызывает восторженные матерные мысли, и это правда. Особенно радует лежащий в руинах город, часть домов которого действительно обрушилась. Повсюду обломки, мусор и прочие следы апокалипсиса. И, черт возьми, как приятно скакать по наклонившимся, раздробленным сегментам мостов! Уфф... Детализация куда круче, чем в том же Prototype, но он давал возможность погонять по всему острову без ограничений. И небоскребы, на которые можно залезть и без вреда для здоровья свалиться, там выше, чем в Bionic Commando. Хотя, анимация персонажей и стрельбы в последнем на порядок лучше, как и физика. Зато огонь в ВС сделан совершенно отвратительно, а рукопашным схваткам не хватает динамики, мяса и

бодрого музыкального сопровождения «Прототипа».

Мое кунг-фу сильнее твоего

В целом, стоит отдать Bionic Commando должное: он основан на концепции, которую не так то просто реализовать. Конечно, хотелось бы больше возможностей убийства неверных при помощи биоруки и более быстрого, драйвового перемещения по локациям. Во всяком случае, тогда бы Спенсер не сильно уступал Алексу Мерсеру из Prototype в крутости. Ведь обе эти игры своей главной целью имеют вручение вам бразд правления над суперчеловеком. Однако, в Bionic Commando, разумеется, стоит поиграть. Не факт, что вам захочется перепроходить его по второму кругу и что вас вдохновит куций мультиплеер, но свою долю удовольствия от прохождения вы непременно получите. Слава покемонам!

Khaj Tosin

Графика:	11
Геймплей:	8
Звук:	7
Управление:	7
Сюжет:	5

ОЦЕНКА

8



Жанр:
arcade

[http://disney.go.com/
disneypictures/
gforce/?deeplink=
videogame_pc](http://disney.go.com/disneypictures/gforce/?deeplink=videogame_pc)

Разработчик:

Eurocom
www.eurocom.co.uk

Издатель:

Disney Interactive Studios
[www.buenavista-
games.go.com](http://www.buenavista-games.go.com)

Издатель у нас:

Новый Диск
www.nd.ru

Системные требования:

Процессор 2,0 ГГц
1 Гб ОЗУ
512 Мб видеопамяти

PC | X360 | PS2 | PS3 | PSP

FURRY FURY

Морские свинки собрались вместе, чтобы доказать, что они – не просто ценный мех. И даже не «еще пару сотен грамм сомнительного вкуса мяса» или милое существо, сидящее дома и жующее все, что в лапы попадет. Морские свинки – это боевые монстры, способные спасти планету и ее население от всего, от чего их только надо спасать. Поэтому, как только вы отворачиваетесь или отходите от места жительства вашей домашней морской свинки, она приступает к изнурительным тренировкам, делающим мышцы сильными и крепкими как сталь, а разум чистым и светлым.

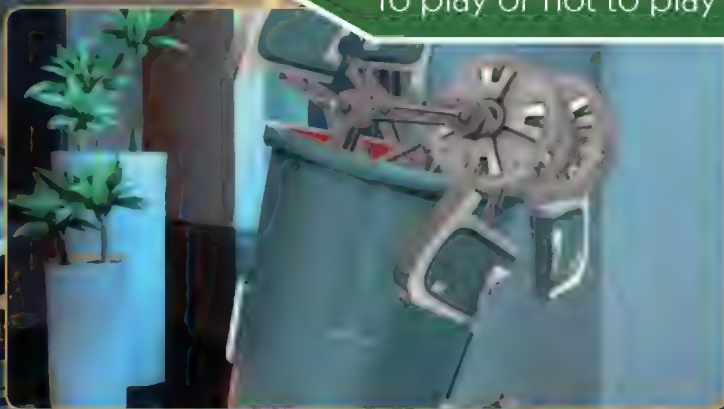
Самые лучшие из них попадают в отряд G-Force, которым командует смелая и сильная свинка (точнее, свин) по имени Дарвин. Назвали его так не зря – свинка появилась в результате экспериментов по селекции и тщательному отбору, а этот процесс основан как раз на исследованиях одноименного ученого. Впрочем, исследования и прочая научная дребедень обходит нас стороной. Мы просто вживаемся в тело уже готового ко всему, сильного и мужественного грызуна, который умеет ходить на задних лапах, держать в руках (простите, лапах)

оружие, отстреливаться от врагов – в общем, все то, что умеет любой вояка, командование которым могут нам доверить современные компьютерные игры.

Да и миссии у пушистого воителя не совсем детские – бороться мы будем не со другими пушистиком, а с взбесившейся техникой. Периодически в памяти всплывают «Трансформеры» и всякие страшные ужастики – настолько устрашающе выглядят некоторые представители местной «фауны». Особенно – шредер. Хотя пугаться стоит скорее не его, а любимого и обожаемого компьютера – вот кто способен выпотрошить морскую свинку за секунду и при этом обладает такими крепкими доспехами, что битва затягивается минут на 5-10 минимум. Более мелких соперников тут намного больше – на некоторых локациях от них просто спасу нет, только успевай отбиваться. К тому же, временами чтобы увидеть, куда идти дальше, надо обследовать локацию, а некоторые операции надо успеть провести за строго отведенное время. В общем, игра достаточно непростая даже на среднем уровне сложности, максимальный подойдет только опытному игроку.

Но рвануть вот так с места в карьер и сразу начать убивать всех вокруг нам не дадут: сначала надо обучиться выживанию в шкурке морской свинки. Сложного в этом ничего нет, разве что немного непривычно наблюдать за миром снизу вверх. Делать это придется для того, чтобы отсекать охранников – они смотрят под ноги и, заметив «мышь», сразу поднимают тревогу. В таком случае лучше бежать сломя ноги и прятаться, например, под скамейку. Охранники тут же возвращаются к привычным делам, приняв вас за обычного, ничем не примечательного или, как минимум, неразумного зверя. Прибавить скорости можно, не только перейдя от двулапного





к более привычному четырехлапому передвижению, но и с помощью специального оборудования. Устройств на теле нашего пушистика ничуть не меньше, чем у заправского спецгента: тут тебе и ускоритель, и ракетный ранец с несколькими режимами работы, и специальная «плетка», схожая немного с боевыми мечами джедаев, и бластер, и прочие житейские мелочи. Их количество будет расти от уровня к уровню, правда, не само – придется совершать «покупки» в автоматах с напитками. Там у боевых свинок находится специальная нычка, о которой мы, люди, даже не подозреваем. Обходить такие автоматы стороной не рекомендуется, так как там всегда можно найти что-то интересное и необходимое.

Воевать, естественно, мы будем не в одиночку – как и в одноименном мультике,

«нас» целая команда, правда, Дарвину периодически придется спасать своих нерадивых коллег, а самым верным помощником оказывается банальная муха. Да, вы не ослышались – именно муха. Мелкое насекомое легко пролазит в любую щель, с помощью специальных дистанционных устройств она может не только активировать двери и оборудование, но и переносить некоторые вещи – например, ключ для взлома компьютера. Честно говоря, управлять мухой несколько сложнее, чем основным персонажем – сложнее просчитать траекторию, немного непривычно летать вообще. Совершите пару пробных полетов – и жизнь станет проще. Самым нервным и впечатлительным рекомендуется приготовить рвотные пакеты – пике муха закручивает те еще! К тому же, помимо простых полетов периодически придется преодолевать вентиляторы. Сделать это можно с помощью замедления времени – примерно как в Devil May Cry, только проходить препятствия все-таки намного легче.

Помимо яркого и увлекательного геймплея и достаточно высокой сложности, у G-Force есть еще множество достоинств. Среди них – действительно качественная графика с возможностью выставления высокого разрешения, приятное звучание, достойное лучших современных

игровых проектов, а также сюжетная основа. Разработчики G-Force не стали повторять ошибки большинства создателей приуроченных к фильмам игр, они не воссоздали, а продолжили оригинальную историю: на новое задание, о котором идет речь в «Миссии Дарвина», пушистики попадают сразу после окончания приключений из мультфильма. Это грамотное решение хотя бы потому, что доиграть хочется, чтобы узнать, что будет и как.

Впрочем, это не самое главное. Самое главное то, что G-Force – это игра вне возраста. Если отбросить в сторону личину персонажа, то «Миссия Дарвина» по играбельности не уступает лучшим из современных экшенов, даром что является на самом деле аркадой. Здесь есть мощные пушки, трюки, использование окружающих предметов и даже система ночного видения. В общем, милая пушистость звериков – лишь умелый ход, чтобы добавить игрушке импозантности и оригинальности, основное же ее достоинство вовсе не в этом. Оно именно в геймплее, оторваться от которого просто невозможно. Так что если не брежете шерстью и не страдаете аллергией на виртуальных животных – играйте и получайте удовольствие.



Графика:	12
Геймплей:	12
Звук:	11
Управление:	10
Сюжет:	11

ОЦЕНКА 11

Pantera sis



Mysterious Island 2

Иногда они возвращаются

Жанр:

3D-adventure

www.mysteriousisland-game.com/2/en

Разработчик:

Kheops Studio

www.kheopsstudio.fr

Издатель:

Microids

www.microids.com

Издатель у нас:

1C

games.1c.ua

Системные требования:

Процессор 800 МГц

128 Мб ОЗУ

64 Мб видеопамати

3,5 Гб HDD



Эх, Мина... Никто себе и представить не мог, чем для тебя обернутся эти банальные соревнования на катамаранах в открытом море. А ведь победа была так близко. Ну что ж, это был самый необычный подарок судьбы за всю твою короткую еще жизнь. Догадывалась ли ты, куда попала, пока бродила по песчаному берегу в поисках съестного?

Да-да, я могу понять, ты и так много пережила: тебе пришлось одной заниматься похоронами легендарного капитана, отстреливать его роботов-охранников и самостоятельно открывать себе выход в прежний мир – и это все, учитывая, что на берегу твои карманы оказались совершенно пусты. Хотя, все-таки Мина не была одна: обезьянка хоть и не человек, но тоже напарник, особенно, если она хотя бы примерно понимает, что от нее хотят. А Юп у тебя именно такой.

О чем ты думала, когда впервые увидела эти линии на горизонте? Что в Kheops Studio немного налажали с текстурами? Но ведь все остальное у них – красота... Оказавшись – это щит, коллапс, скрывающий остров от взора, а островитян ограждающий от внешнего мира. Но вот, наконец-то, тебе удалось его отключить, и ты торжественно садишься в вертолет вместе со своим мохнатым напарником...

Неужели ты думала, что разгадала все тайны Таинственного острова, и он тебя так вот легко отпустит? Увы, тебе придется снова сюда вернуться...

Повороты судьбы

Что ни говори, ради продолжения приключений девушки Мины на территории Таинственного острова (он же остров Линкольна), разработчикам пришлось с ней поступить очень жестоко: как только вертолет со счастливой пассажиркой и ее новым товарищем поднимается в воздух, его сбивает нечто, и машина падает в озеро. Но, увы, Мина без сознания. Так что отдуваться игроку придется сначала в мохнатой шкурке Юпа. Причем быстро – с каждой секундой воды в кабине становится все больше.

Создатели «Возвращения» вовремя опомнились, заметив, что обезьянка – все-таки живое и даже в некотором роде мыслящее существо, поэтому его можно использовать эффективнее, чем только как способ доставки вещей в труднодоступные места. Тем более что, хотя бы и на время, Мина выбыла из строя. Так что теперь это смышленное животное не отображается в инвентаре в качестве «специфической вещи», а может действовать самостоятельно. Конечно, в пределах разумного: комбинировать вещи и разбирать придуманные варианты сможет все-таки только главная героиня. Зато то, что ей не доступно, будет в полной мере предоставлено представителю человекоподобных: разгадывать оставшиеся загадки острова не выйдет без поддержки хотя бы некоторых из стаи Юпа. И вся дипломатическая миссия полностью ляжет на его волосатые плечи.

Впрочем, не стоит ожидать долгих и красочных диалогов,

все обойдется разнообразными жестами: ухаживаниями, подарками, угрозами, запугиваниями и обнимашками. Причем последнее зарезервировано только для хозяйки. На что ей еще уповать, кроме себя да нежностей обезьянних, хотя и у самой Мины запас теплых слов для спутника практически неисчерпаем.

Новые открытия

Старые, до боли знакомые места! Только вот озеро почему-то вышло из берегов и затопило Гранитный Дворец, из которого водопадом падало на пляж, после чего от прежней широкой полосы песка остался только жалкий кусочек. Зато совершенно случайно кусок вулканической породы открывает проход на новую часть острова, где оставили свои следы поселенцы во главе с Сайрусом Смитом и еще кто-то, кого уж точно не ожидали встретить игроки. Намекнем только, что разработчики не побоялись связать эту свою работу, вдохновенную рассказом Жюль Верна, с другим своим детищем, на которое повлиял еще один рассказ того же автора.

Kheops Studio сделали не просто очередную серию удачного квеста, им удалось поднять планку, не изменив игровой концепции. Поэтому столь спешное возвращение и последующее изучение Таинственного острова стало дольше и немного сложнее. Например, для получения емкостей, в которых можно будет переносить жидкости и сыпучие вещества, придется изрядно попотеть за гончарным кругом, вместо того, чтобы ав-



томатически в «карманах» появились «готовые гончарные изделия». При этом для лепки можно и нужно задействовать всю свою фантазию и получать емкости совершенно разных форм, не забывая смачивать руки в воде перед работой, после чего следует обжиг и, при желании, покрытие собственноручно сотворенной эмалью.

Кроме освоения гончарного дела Мине предстоит очередной урок кулинарии, знакомство с новыми химическими веществами, их свойствами и применением, экспресс-урок по работе с раскаленным металлом, краткое знакомство с основами геодезии и музыки, починка роботов в полевых условиях и памятная встреча с ягуаром, следы которого можно наблюдать еще в первой части игры.

Стоит добавить, что часы-мобильный во время недолгого полета вниз, в озеро, потерялись, а вместе с ними канула в воду и энциклопедия с полезными советами. Так что придется обходиться собственным умом, сообразительностью... и некоторыми свеженайденными записями, хранящимися в разделе документов.

Не забыт и такой элемент прошлого приключения, как мини-игры. Правда, роботы уже все отстреляны. Чего нельзя сказать об обезьянах. За счет аркадных вставок можно научиться отбиваться от уличных воришек и, например, ловить рыбу. Впрочем, если что-либо из предложенного будет упорно не получаться, можно включить «легкий режим», за счет собственной гордости, выражаемой в цифровом эквиваленте.

Неизменной осталась система очков, которые засчитываются за каждое «озарение» —

удачное сочетание чего-либо. Здесь игрокам дают еще больше разгула, чем раньше: восстанавливать собственные силы, как и задабривать местных мохнатых обитателей можно огромным количеством способов, и чем изощреннее — тем успешнее. Все «рецепты» заносятся в соответствующий раздел для «озарений», и теперь после первого прохождения игры может возникнуть вполне понятное желание попробовать все начать заново. И не столько ради эфемерных очков, сколько из-за интереса: что еще можно было найти и сделать?

Вариантов завершения путешествия тоже целых два, но они зависят вовсе не от усердия во время самого приключения, а непосредственно от самого последнего и самого трудного решения, которое когда-либо доводилось принимать Мине. Если интересно, всегда можно выбрать просмотр альтернативной концовки.

Атрибуты красоты

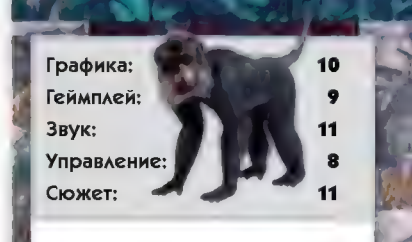
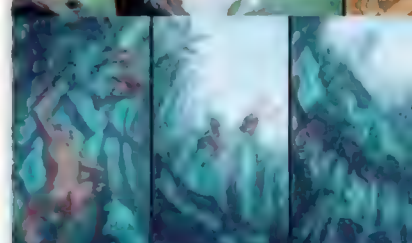
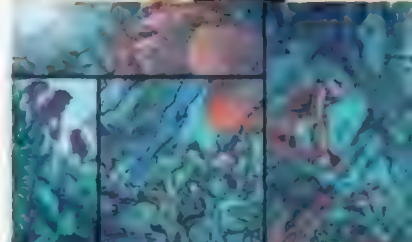
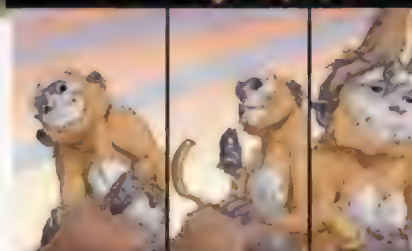
Современному квестоману трудно угодить: ему мало заковыристого сюжета и разноплановых задач, стимулирующих мозговую деятельность. Ему подавай еще и красивую правдоподобную графику, удобное управление, приятную музыку, качественное озвучивание и всенепременно пасхальные яйца.

В качестве последних вполне могут сойти те самые не сразу найденные сочетания предметов. Но и с другими составляющими у Kheops Studio не было проблем еще в первой части, хотя они не поленились внести некоторые улучшения и изменения. Звуковые эффекты и речь реалистичны, с чем проблем не наблюдалось еще в прошлой серии. Уши во время путе-

шествия по-прежнему получают удовольствие — хотя мотивы и изменились, навязчивыми они не стали.

Природа все в том же панорамном обозрении осталась такой же красивой, включая разного рода водоемы, болота, клубы дыма и газы. Зато глобально изменился интерфейс: вместо заржавелых, будто едва рассыпающихся кнопок — нечто более нейтральное, хотя все-таки на механическую тематику. Практически безразмерный рюкзак с множественными отсеками остался прежним, исчезла только вкладка «для дурно пахнущих вещей» — трупы диких животных таскать с собой больше не придется. Кроме того, изменился общий вид Мины: теперь она выглядит более натурально, правда, крайне нездорово, просто таки измождено, как наркоманка со стажем. Впрочем, кого бы не изматывали подобные приключения...

Уровень здоровья Мины и Юпа и их внешний вид (себя можно украшать) теперь отображается и во время продвижения по острову. Претерпел изменения и курсор: вместо наutilus-подобной железной ракушки — скромная стрелка, которая при наведении на активный объект вместо прежнего мерцания показывает, какие действия можно совершить (поговорить, взять, применить) — так гораздо удобнее. С другой стороны, осталось одно прежнее свойство: что бы мы ни взяли, оно все скапливается в одной клетке и распакивается по карманам или вручную, по очереди или при нажатии на кнопку «Авто». Вопрос, где обезьянка прячет все взятые ею вещи, даже не подымается.



Графика:	10
Геймплей:	9
Звук:	11
Управление:	8
Сюжет:	11

ОЦЕНКА 10

Влад Зинищев



Убей Клаву

Жанр:

спортивный симулятор
www.summerathletics.com

Разработчик:

49Games
www.49games.de

Издатель:

dtp entertainment
www.dtp-entertainment.com

Системные требования:

Процессор 1,4 ГГц
1 Гб ОЗУ
256 Мб видеопамяти



PG 1X360 | PS2 | Wii | PSP

В прошлом номере «Шпиля!» была обрисована достаточно грустная ситуация с серией спортивных менеджеров: большинство из них медленно затухает. Я уже было расстроился, что не выйдет в этом году заняться спортом без жертв со стороны моего реального тела, но благо, в руки попал диск с Summer Athletics 2009. Это не менеджер, то есть, командовать тут кем-либо не придется, зато можно собственноручно опробовать в нескольких дисциплинах – беге и заплывах на разные дистанции, стрельбе из ружья и арбалета, езде на велосипеде, прыжках с шестом или с вышки в воду и прочих популярных на Олимпиаде видах спорта. В общем, каждому и по способностям, и по потребностям.

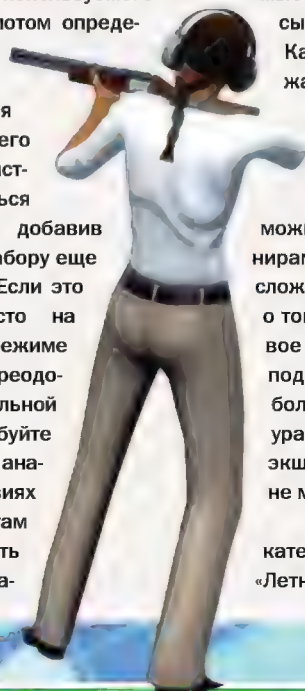
Если этого покажется мало, смело зовите в гости друзей – играть в Summer Athletics 2009 можно вчетвером. Впрочем, даже если вас окажется раза

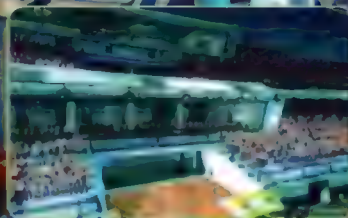
в два больше, лишние руки не помещают – в некоторых дисциплинах не хватает рук, чтобы со всем справиться. Например, прыжки с шестом требуют сначала быстрого нажатия стрелок «вправо» и «влево», совмещенного с delete, используемого для ускорения, потом определенное время приходится ждать пробела для прыжка, после чего надо снова быстро переключиться на «стрелочки», добавив к упомянутому набору еще кнопку «вверх». Если это покажется просто на максимальном режиме сложности при преодолении максимальной высоты, попробуйте победить при аналогичных условиях в велоспорте (там требуется жать еще больше кла-

виш) или прыгнуть с вышки в воду – вот где самая настоящая проверка реакции!

Впрочем, несмотря на то, что из-за компьютера играющего в Summer Athletics 2009 периодически доносятся не самые культурные возгласы, играть интересно. Каждая победа отражается в вашем «послужном списке», а если надоест бить собственные рекорды, можно перейти к турнирам – там играть еще сложнее, не говоря уже о том, чтобы занять первое место. Напряжение под пальцами в разы больше, чем в самом ураганном шутере или экшене, да и затягивает не меньше...

Не менее привлекательной стороной «Летних игр» является





графика и звук. О звучании игры лучше всего скажет то, что создается ощущение реального участия в спортивных соревнованиях, а вот о графике говорить намного сложнее. Периодически вылезают огрехи – плюхнувшись на мягкий мат после прыжка, персонаж может «увязнуть» в нем, как в жидком цементе, временами видны угловатости тел, но... большую часть времени ты находишься под впечатлением великолепного motion capture, замедленных показов после окончания состязания или великолепных задников: небо, зрители, само

место соревнований – все это выглядит настолько классно, что о лучшем для игры такого типа и не мечтается.

Наши руки не для скуки

Как и все игры такого типа, Summer Athletics 2009 понравится в первую очередь тем, кто любит спортивные игры и спорт вообще. Но стоит готовиться к состязаниям со всей ответственностью – например, купить неубиваемую или убиваемую, но самую дешевую клавиатуру, ибо убивается она «на раз» – настолько быстро порой приходится колотить по кнопкам. В то же

время, такое сложное и тяжелое управление – один из главных недостатков игры, ибо не каждому хватит сил и терпения выиграть хотя бы пару состязаний. Спасает игру в первую очередь разнообразие, во вторую – графика. Сочетание редкое, приятное и с какой стороны не глянь – интересное.

Графика:	10
Геймплей:	10
Звук:	10
Управление:	8
Сюжет:	нет

ОЦЕНКА

9

Alisa

Edifier
A passion for sound



EDIFIER X620

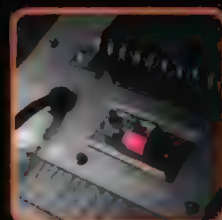
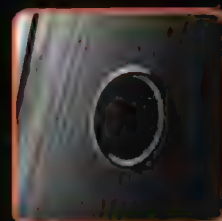
Мощность 60 Вт

Частотный диапазон 35 - 20 000 Гц

Динамики 1" (25 мм) и 6,5" (166 мм)

Толщина МДФ боковой стенки 12мм, фронтальной 18мм

Профессиональный разделительный фильтр





**EAST INDIA
COMPANY**

Плавали – знаем

Жанр:
strategy, action
www.eicgame.com

Разработчик игры:
Nitro Games
www.nitrogames.fi

Издатель:
Paradox Interactive
www.paradoxplaza.com

Издатель у нас:
1C
games.1c.ua

Системные требования:
Процессор 2 ГГц
1 Гб ОЗУ
512 Мб видеопамати
6 Гб на жестком диске



Даже тот, кто в школе не особо любил историю и вообще часто прогуливал уроки, хоть раз да слышал об Ост-Индской компании. Это были те самые веселые времена, когда европейские государства пытались переделать мир, а пираты под черными флагами активно на этом наживались. Естественно, что такая интересная эпоха не могла пройти мимо разработчиков игр – хотя бы потому, что мимо них вообще не прошла ни одна эпоха, не будучи разобранной на косточки. Впрочем, не только прибыли ради это делается, но и для того, чтобы придумать что-то интересное и оригинальное... И вот тут настает черед игрока сильно удивиться и вскинуть брови до самого потолка: оригинальное? После «Корсаров» и «Пиратов Сида Мэйерса»? Шутить изволите? А вот и нет – Nitro Games доказали, что даже там, где уже успели пройти другие разработчики, можно найти и сделать что-то новое. Сделали это они очень просто: взяли несколько совершенно различных жанров, раздеребанили их на кусочки и потом сложили это в единое целое. Получилось что-то необычное и очень забавное.

Мы делили апельсин

Начинается игра достаточно прозаично. Нам никто не передаст под командование целую армию или даже десяток кораблей,

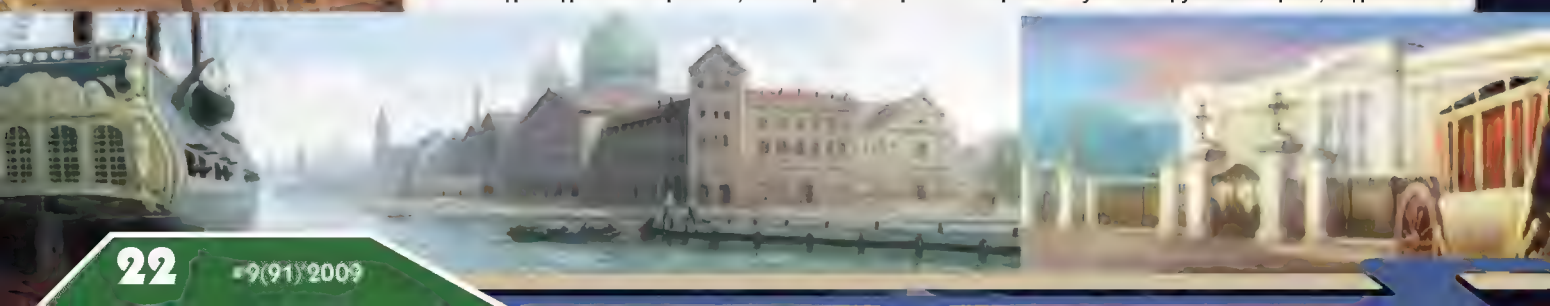
чтобы атаковать порты соперников и истребить всех пиратов, которых только мы сможем найти в море. «Ост-Индская компания» – это вам не военная стратегия. Нет тут и одного единственного корабля и его верного капитана, которые будут бороться против мировой несправедливости, прокачиваясь после каждого отдельно взятого боя...

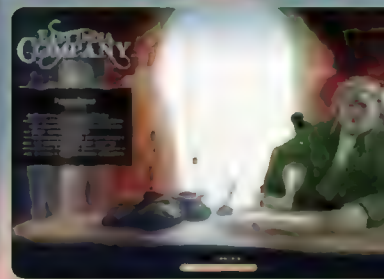
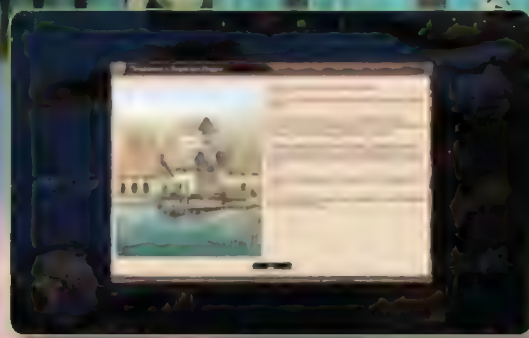
Мы просто оказываемся в порту выбранной страны с некой суммой на счету, на которую можно построить корабль и закупить товары. Уже в этот момент замечаешь, насколько просто управлять игрой: необходимых игроку окон совсем немного, понять, что и как делается просто, тем более, что игра на первых порах выдает подсказки. Как только корабль готов (на это уйдет несколько «месяцев») и закуплены грузы, можно отправляться в путь. Дорога нам предстоит длинная – до Индии плыть и плыть! Периодически корабль будет самостоятельно заходить в свободные порты, чтобы пополнить запасы продовольствия. Можно запретить такое своеволие, но тогда корабль будет передвигаться намного медленнее, а забот только прибавится – надо будет самостоятельно следить за каждым корабликом. Если же идти по автоматически выбранному пути, то остается только заведовать торговлей, следить за ценами в разных портах. И тут

опять-таки нет ничего сложного: в Фактории, разделе, через который продаются товары, и трюме судна стрелочками отображается, в какую сторону отличается стоимость того или иного товара от стоимости в вашем родном порту или порту, в котором вы находитесь сейчас и собираетесь продать товар. К тому же, над каждым портом показывается иконка, которая показывает основную товар, так что можно сразу сообразить, в какой город лучше заходить.

Как только втягиваешься в процесс торговли и начинаешь получать ощутимую прибыль, становится немного скучно (несмотря на постройку новых кораблей). Помимо торговли толком заняться нечем – воевать с пиратами нужно нечасто, да и в большинстве случаев приходится уходить от боя, потому что на чертежи и постройку хотя бы галеона денег все еще не хватает, а мелким торговым суденышком можно победить только неповоротливого гиганта; правда, пираты отнюдь не дураки – они все чаще выбирают сбалансированные по скорости, тяжести и вооруженности корабли, так что победить достаточно сложно. Если уж попался – лучше ставить паруса по ветру и бежать, чтобы только пятки сверкали.

Скучно, да оправданно – чтобы получить развитый и до зубов вооруженный флот, надо сначала





на него заработать. К счастью, совсем заскучать нам не дадут: правительство периодически подкидывает «задания», первыми из которых станут захват одного из свободных портов в Индии, а потом и портового города одной из стран-конкурентов. Увы, но самостоятельно руководить операцией нам никто не позволит – мы просто смотрим на баланс сил и, исходя из этого, решаем, атаковать порт или найти себе другого противника. Сильного превосходства искать не стоит – даже небольшой разницы в силах достаточно, чтобы победить. После этого вам сразу дают посмотреть ролик о том, как прошел бой – один на всю игру, который в дальнейшем будет показываться каждый раз, когда вы побеждаете. Точно так же ситуация обстоит и с финалом в морском бою, с той лишь разницей, что игрок может влиять на исход боя (если не выберет автоматический расчет сил).

Пушки к бою!

Так как играть я начинал с быстрого боя, то «Ост-Индская компания» меня сразу же разочаровала – я ожидал чего-то, сходного по возможностям с «Корсарами», но режим боя оказался менее развитым. Впрочем, сравнивать эти две игры, наверное, не стоит – «Ост-Индская компания» представляет собой сборную солянку из выжимок разных жанров.

Итак, в бою мы можем управлять флотилией целиком, в таком случае игра напоминает

собой стратегию, или отдельным кораблем, смещая акценты ближе к экшену. Игрок может задать ядра, которыми будет вестись пальба по противнику, указать направление для движения, выбрать поведенческие особенности, взять корабль на абордаж и активировать стрельбу по готовности. Прямым управлением командой или возможностью рассмотреть бегающих по кораблю членов команды можно насладиться во втором режиме – прямого управления одним из кораблей. Бои проходят в медленном темпе – в отличие от режима плавания, ускорить время не получится. Реалистичность, блин: все зависит от ветра, размеров и массивности судна. Под последней стоит понимать только изначальный вес корабля – загруженность его трюмов никакого влияния на маневренность не оказывает. Не хватает часто и возможности самостоятельно управлять кораблем «стрелочками», чтобы подойти поближе или удачно вывернуться и дать залп, а потом снова развернуться – так, чтобы вражеские ядра легли аккурат рядом с кораблем, но не коснулись его бортов. Расстраивает, но только если вы посмели ожидать «Корсаров» в их новом воплощении. Как стратегия, политая вкусным соусом из сражений, «Ост-Индская компания» весьма и весьма хороша.

Пираты на горизонте!

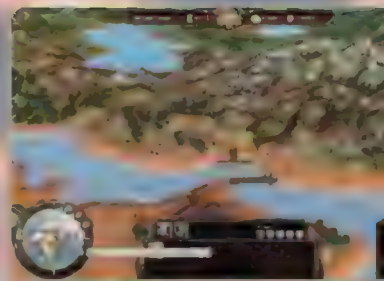
Вся оригинальности игры могла бы пройти незамеченной, если бы «Ост-Индская ком-

пания» не выглядела настолько привлекательно. Удобная и красочная карта, по которой мы перемещаемся в режиме плавания, глубокая и живая вода в сражениях, трехмерные пейзажи в порту, красивые менюшки с крупными иконками и приятными шрифтами – все это создает оригинальную атмосферу игры, расставаться с которой не хочется. Тем более что игра и озвучена хорошо, и общее звуковое сопровождение в ней приятное. Причем это касается не только английской версии игры, но и ее русифицированного аналога – локализатор явно постарался на славу.

Отдать швартовы

Сбалансированный мир, который заставляет думать, как настоящая экономическая, дипломатическая и военная стратегия, активировать все силы и напрячь все мышцы, как настоящий экшен – это именно то, что надо. И это именно то, что получает игрок, установивший на свой компьютер «Ост-Индскую компанию». Тем, кто привык убивать на каждом шагу или при первой же возможности отправлять свою армию против всех врагов на карте, игра не придется по душе: война обходится дорого, в то время как дипломатия дает возможность еще и заработать неплохие деньги. В общем, включайте мозги и отправляйтесь скорее в море – Индия ждет вас!

Alisa



Графика:	10
Геймплей:	10
Звук:	10
Управление:	10
Сюжет:	10

ОЦЕНКА 10



NATION RED

Много крови из ничего

Жанр:
shooter, arcade
www.nation-red.com

Разработчик:
DiezelPower Studios
www.diezelpower.com

Издатель:
KaosKontrol
www.kaoskontrol.com

Системные требования:
Процессор 2,0 ГГц
1 Гб ОЗУ
512 Мб видеопамати



Когда деревья были большими, а трава забористой, мы все дружно играли в Crimsonland, считая его классной игрушкой, у которой просто нет конкурентов. Шли годы, деревья мельчали, а то и вообще исчезали, а Crimsonland так и остался игрой без конкурентов, зато — с кучей продолжателей и клонов. Некоторые из них были хорошими, некоторые — не очень, другие же и вовсе просто были. И мы все равно в них играли, потому что хотелось мяса. Вот такое вот забавное существо человек — вроде и не хищник, а без мяса прожить не может. Его квестами не корми, дай только мясца свежего, да побольше и позабористей. И вот, пришла очередная волна атаки клонов — вышел Nation Red. Волна получилась так себе, далеко не девятый вал, но оторваться все равно сложно. А все почему? Потому что мяса тут побольше, чем в любом другом клоне.

Первые дни за Nation Red летели незаметно — не только для меня, но и для начальства. Потому что лицо у меня оставалось каменным и непроницаемым: свесив язык, как обычно, когда я подгоняю дебет под кредит, я отстреливал со всех сторон подступающих зомби, чтобы отвоевать очередной небольшой кусочек земли и новые очки опыта. Эмоции? На них тут просто нет времени! Тут только успевай стрелять — даже передвигаться по территории приходится, не прекращая огня.

Так я рос и развивался, так я учился выживать в этом мире. Сказать, что это было непросто — ничего не сказать. Обучиться мастерству выживания оказалось очень сложно — это все равно, что выйти целым из промышленной мясорубки. Хотя, честно говоря, управление в Nation Red самое что ни на есть простое: четыре стандартные кнопки для перемещения, пробел для переключения

оружия, да еще две кнопки мышки для ударов и стрельбы — левая отвечает за огонь из пистолетов, правая помогает отметать в сторону врагов, которые случайным образом просочились через шквальный огонь из стволов. Таких будет немного — когда научитесь держать их на расстоянии. А вот сначала придется вертеться, крутиться и бегать как можно быстрее, чтобы только тебя не укусили лишний раз, и линия здоровья не стала еще меньше. Самое главное при этом — держаться подальше от границы экрана, потому что никогда не знаешь, что оттуда выползет, и когда оно тебя схватит за мягкое или не очень место. Чтобы проще было следить за обстановкой и держать нежить на расстоянии, придется обучиться параллельно следить еще и за масштабом на экране — колесико мышки может приблизить или наоборот, отдалить происходящее, дав больший обзор.

Сколько это может продолжаться? Ну, до тех пор, пока не надоест тупая пальба по мясу. Учитывая, что интеллектом оно не отличается и прет напролом, хватает на несколько часов азартного боя. Потом, по идее, должно наскучить. Но это в худшем случае. А Nation Red, как уже говорилось, относится к редкому подвиду качественных клонов. Так что надоедает только через несколько дней запойного зубодробительного боя. В чем разница между хорошими играми «типа Crimsonland» и их плохими собратьями я, честно говоря, до конца не понимаю. Просто одни рвут тебя на части, а другие вызывают лишь легкую увлеченность. Хотя, некоторые составляющие этого самого «качества» вычленишь все-таки можно. Во-первых, это возможность развиваться и получать новое вооружение. Во-вторых, это такие количество полумертвых тел на квадратный сантиметр. В-третьих, это само количество видов вооружения

и различных бонусов, коих в Nation Red ничуть не меньше, чем камней на дне Черного моря. Ну, а в-четвертых, это графика и звук. Столь банальные составляющие описывать касаясь современных игр мне лично кажется пошлым, ибо это уже сродни сравнению титок у теток из всем известного журнала о зайчиках, тем не менее, иногда это делать все же приходится. Трехмерная, красочная, с достаточно крупными и хорошо различимыми как для игр класса top-down объектами, с выразительными лицами зомбилов в роликах картинка смотрится действительно классно, к тому же, дополняется все это приятным звуком – не отвлекающим от игры, не мешающим наслаждаться шквальным огнем и звуками выстрелов... Ляпота, да и только!

Сухой остаток

Когда мышка под руками начинает закипать, когда начальство все-таки начинает замечать

что-то неладное (не слишком ли увлеченно он работает?), когда количество сообщений от любимой девушки в телефоне переваливает за сотню, ты, наконец, устаешь играть в Nation Red и понимаешь, что не такая уж эта игра и хорошая. И вообще – она жутко однообразная, несмотря на все 18 уровней, несмотря на все виды оружия, несмотря на количество сделанных выстрелов и все прочее. Правда, оторваться ты уже не можешь и играешь тупо по инерции, пока кто-нибудь не снесет ее с компьютера или не покажет что-то новое и интересное...



Alisa



Графика:	8
Геймплей:	12
Звук:	9
Управление:	10
Сюжет:	7

ОЦЕНКА

7

ТРИ за ціною ОДНОГО!

Придбай антивірусний захист
ESET NOD32 Antivirus 4
 або
ESET Smart Security 4
 для ТРЬОХ ПК за ціною ОДНОГО

ми захищаємо цифрові світи **eset**

МІСЦЯ ПРОДАЖУ ТА ДОДАТКОВУ ІНФОРМАЦІЮ ДІЗНАЙТЕСЬ НА ВЕБ-САЙТІ: www.eset.ua/3in1

Жанр:
логическая, казуальная

Разработчик:
Divo Games
www.divogames.com

Издатель:
Alawar
www.alawar.ru



ОЦЕНКА 11



Жанр:
логическая, казуальная

Разработчик:
Playrix Entertainment
www.playrix.com

Издатель:
Alawar
www.alawar.ru



ОЦЕНКА 11



ПИАСТРЫ, ПИАСТРЫ!

«Морское путешествие» — это яркий пример того, как из привычного типа игры можно сделать нечто, способное затянуть на несколько часов, да так, что оторваться будет невозможно до самого конца. Игра представляет собой классические лайнсы («три в ряд», как их иначе еще называют) с добавлением некоторых элементов: возможности стрельбы или применения различных атак при сборе определенного количества «фишек» какого-либо цвета или цветов, сбора талисманов, увеличения времени атак, уклонения от противника и прочих мелочей, которые могут пригодиться для успешного боя с противником на воде. Дополнительное превосходство можно получить, если правильно выбрать талисманы, которые вы возьмете в дорогу — можно пользоваться принципом «меньше, да лучше», а можно брать те талисманы, которые дают ускоренный сбор фишек или «рисковые», но интересные бонусы (например,

зачисление красных фишек, если вас атаковал враг). Кроме того, перед каждым новым боем игрок может выбрать тактику своего поведения, от этого зависит исход боя и новые возможности, которые откроются чуть позже — например, торговец получает больше золота, зато корсар агрессивнее атакует... В итоге этих мелких, но важных добавлений игра получилась куда интереснее обычных игрушек такого рода, да и скорость событий, происходящих на экране порой становится очень и очень высокой. К счастью или нет, но сильно напрягаться не придется: во-первых, сюжетные вставки дают отдохнуть и глазам, и пальцам, и мозгам, во-вторых, тут есть еще один вид развлечения — периодически игроку придется не только проявлять стратегические и тактические навыки, но и потренировать память. Сделать это надо будет, чтобы откопать клад, для чего придется собрать по парам одинакового цвета камешки или «запомнить



фишку». Просто, но интересно. Ну, а третья причина, по которой «Морское путешествие» не даст устать — это время, за которое ее можно пройти целиком — оно составляет всего лишь три часа. Зато каких! Насыщенных, приятных и интересных.

РЫБНОЕ МЕСТО

Игры, тренирующие внимание, одни из самых популярных среди всего пантеона казуалок. Правда, без какого-либо смысла искать на экране предметы современного геймера не заставишь — ну скучно же, надоедает. Поэтому хорошо, что есть такие игры, как Fishdom H2O. В этой игре сбор предметов позволяет заработать денег на обустройство собственного аквариума. Да и сам аквариум строится не просто так — периодически в игре появляются сюжетные ролики, достаточно качественные и интересные.

Так как выбор предметов и аксессуаров для него большой, то искать придется много и час-

то. К счастью, это нисколько не утомляет: разработчики сделали несколько режимов поиска, среди которых: сбор предметов определенного типа (например, надо найти на экране 10 перьев), сбор всего золота, которое только можно найти на локации за отведенное время, поиск определенного предмета. За быстрое выполнение задания даются дополнительные финансы, которые уж точно не будут лишними.

К несомненным преимуществам игрушки стоит отнести хорошую прорисовку вкупе с высоким разрешением — предметы благодаря этому опознаются намного лучше, чем в ана-

логичных играх прошлых лет, без рези в глазах и постоянно-го использования подсказок. Кстати, последние получить в Fishdom H2O тоже не так уж и просто — сначала надо найти морского конька, который и поможет найти нужный предмет. И тут уже большой вопрос, что же легче сделать на самом деле — искать все самостоятельно, за что дается больше денег, или прибегать к помощи коньков. Ну, а помимо этого, играть в Fishdom H2O можно намного дольше, чем в другие игры — аксессуаров и рыбок тут настолько много, что за игрой незаметно может пролететь около пяти-шести часов.



КОНКУРС



Фирма «1С» и журнал «Шпиль!» объявляют о творческом конкурсе среди читателей, посвященном скорому выходу культовой игры

wolfenstein

Для участия в нем и получения ценного и приятного приза необходимо сделать самую малость – нарисовать карикатуру на любого фашиста из игры Wolfenstein и отправить на адрес редакции «Шпиля!».

Итоги конкурса будут подведены в октябрьском номере, победители – награждены по заслугам, а лучшие работы мы разместим на страницах нашего журнала.

ПОДАРКАМИ ДЛЯ НИХ СТАНУТ ДИСКИ С КУЛЬТОВЫМИ ИГРАМИ:

1 Wolfenstein станет наградой для лучшего из лучших.



2 Bionic Commando получат сразу два конкурсанта, разделившие второе место.



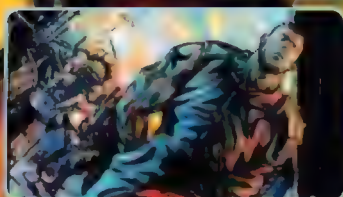
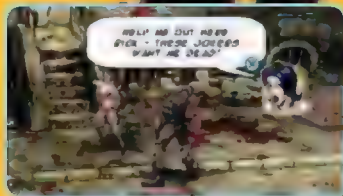
3 «Ост-Индская компания» достанется сразу трем победителям, занявшим третье место.



Призы предоставлены компанией «1С Мультимедиа Украина» – поставщиком лицензионного ПО для домашних компьютеров на территории Украины.

1С МУЛЬТИМЕДИА

ШПИЛЬ!



Эй ты! Да, да, именно ты, сидящий за экраном приставки! Знай, после того, как я расправлюсь с Создателем, ты следующий в очереди расплаты!

/Рик Аякс/



UNBOUND SAGA

Последний комикс-герой

Жанр:

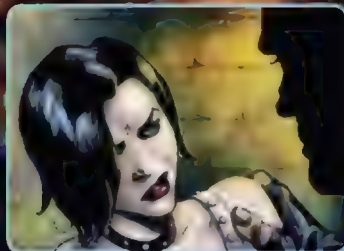
аркадный файтинг с элементами прокачки
www.unboundsaga.com

Разработчик:

Vogster Entertainment
www.vogster.com

Издатель:

Vogster Entertainment
www.vogster.com



Графика:	11
Геймплей:	9
Звук:	7
Управление:	11
Сюжет:	10

ОЦЕНКА **10**

Те, кому посчастливилось в свое время стать обладателем Sega Genesis, наверное помнят игру под названием Comix Zone, в которой главный герой (случайно попавший в свое произведение создатель комиксов) с боем пробирался по страницам в стремлении дойти до конца и выбраться наружу. С тех пор ничего подобного по задумке и стилистике не выходило. И была бы это единственная такая игра, но Vogster Entertainment тоже попал под влияние комиксов и создал Unbound Saga. Новинка, хоть и похожа по своему антуражу на Comix Zone, но кроме собственно комиксов их ничто не связывает.

На этот раз у нас под контролем оказывается обычный персонаж, только с одним изъяном — он не очень хочет следовать сюжетной линии. Из-за этого он постоянно попадает в передрыги. Так бы он и жил, не зная, с чего на него сыпется столько неприятностей, если бы не Лори Мачете. Свалившаяся словно снег на голову девушка сразу втягивает его в водоворот приключений, рассказывая, что во всех его бедах виноват «Создатель», рисуемый этот комикс. И Рик, знающий только язык силы, решил пойти и объяснить этому зазнайке, что не стоит связываться с жителями Токсополиса, тем более — с ним.

Следуя указаниям в шпаргалке Лори, мы пройдем по улицам города, побываем на подземной военной базе, на спутнике в космосе, в джунглях и на полюсе. Все эти локации калейдоскопом промелькнут у нас перед глазами на протяжении десяти уровней. Игра не сильно длинная, но это вряд ли можно назвать недостатком

— добавили б еще пару уровней и постоянное рубилово со всеми встречаемыми-поперечными стало бы надоедать. А так игра пролетает очень быстро: незаметно затягивает в мир комиксов и резко выпалкивает в реальность часов через пять. Те, кому этого покажется мало, могут пройти ее на более высоком уровне сложности или сыграть в режим Survival. Причем первый вариант, на мой взгляд, предпочтительней, так как выживание на самом деле очень скучное занятие и может показаться интересным и сложным только для совсем непрокачанного персонажа.

Кстати, о прокачке. В перерывах между уровнями, а также в меню «пауза» нам дают возможность улучшить наших персонажей — добавить силы приемам, выучить новые, приобрести специальные возможности. Почти как в РПГ, только выбор меньше.

С приемами связан небольшой казус. Из двух доступных персонажей — шупленькой и шустрой Лори и твердолобого сильного Рика, я чаще всего выбираю Лори. Все потому, что, обладая возможностью лечиться, способностью «прятаться» в тени и читерски сильными ударами в прыжке, она способна порвать в клочки практически любого противника. А если прокачать устойчивость к ударам, увороты и инстант-килл, она становится настоящей машиной смерти. Рик, правда, тоже парень не промах. Бьет сильно, но аккуратно, а если подобрать лопату или доску от разбитого ящика, то и не аккуратно. Помимо этого он знает разные броски и захваты в стиле реслинга, может мед-

ленно регенерировать (МЕД-ЛЕННО!). Но в сравнении с Лори частота инстант-киллов у него намного меньше, и даже с тем, что Рик изначально выигрывает в чистой силе, убийность у него в полтора раза меньше.

Графика в Unbound Saga проработана просто «на отлично» — выполненные в стиле комикса персонажи радуют хорошей анимацией движений. Трехмерные активные элементы антуража (столы, ящики и прочая дребедень) органично вписываются в детально прорисованные двумерные задники. При различных действиях озвучка дублируется характерными комиксовыми визуальными эффектами: splat-splat — капает вода, BLAM, SMACK, THWAD, KICK — вылетают зубы и ломаются кости. Такое совмещение техник и технологий позволило добиться замечательного ощущения, будто держишь в руках оживший комикс.

Музыка подобрана под стиль игры — брутальная и жесткая. Но с ней есть один досадный глюк — если отправлять приставку в «сон», поставив игру на паузу, то по возвращении получим или тишину, или испорченный и искаженный звук. Глюк этот лечится двумя путями: нужно или пройти текущий уровень до конца, или выйти из игры и зайти в нее снова. Vogster обещает в скором времени исправить этот глюк.

Несомненно, любителям экшенов и файтингов Unbound Saga настоятельно рекомендуется. Остальным стоит ориентироваться на собственное отношение к комиксам. Но, в любом случае, игра вышла интересная.

Telo

БЕСПРЕРЫВНАЯ ПОДПИСКА-2009



Правила оформления подписки на журналы «Шпиль!» через редакцию:

Обратите внимание, что вам необходимо заполнить два бланка: первый – квитанцию на оплату (и оплатить ее), второй – доставочную карточку (и отправить ее нам в редакцию по почте)!

- ☐ Выберите издания, которые хотите получать.
- ☐ Отметьте их в «Счете № 555» и напишите их названия в «Доставочной карточке».
- ☐ Заполните строку: «**Всего к оплате**» – справа от надписи числом, а в поле ниже – буквами (например, «45 грн 00 коп», а ниже – «сорок пять грн. 00 коп.»).
- ☐ Оплатите необходимую сумму из «Счета № 555», внося в строку «**Плательщик**» свои фамилию, имя и отчество или наименование организации.
- ☐ Оплату проводить следующим образом: физические лица – в любом коммерческом банке Украины, юридические лица – по безналичному расчету (все необходимые документы будут высланы).
- ☐ Для получения журнала, заполните лист доставки журнала и пришлите его в редакцию: по адресу редакции: ООО «СЕТИ-Украина», ул.Щербакова, д.45-А, г.Киев, 04111, Украина по факсу: (044) 592-89-89 по E-Mail: podpiska@seti-ua.com
- ☐ Стоимость подписки до конца года: «Шпиль!» – 27,00 грн. (доставка включена в стоимость подписки) «Шпиль! С диском DVD» – 45,00 грн. (доставка включена в стоимость подписки)

По всем вопросам по подписке обращаться по телефону:

(044) 592-89-89

Гарантированная доставка журнала происходит в именном конверте по всем регионам Украины.

ООО «СЕТИ-Украина»

04111, Украина, г.Киев, ул.Щербакова, 45-А
Р/с 26001060591252 в АКБ «Приватбанк» в г.Киеве
МФО 300711, код ОКПО 36425336

Счет №555 от «1» сентября 2009 г.

Плательщик: _____

Издание	Начало подписки	Окончание подписки	Количество комплектов	Сумма, грн.
Шпиль!	Октябрь 2009	Декабрь 2009	1	27,00
Шпиль! С диском			1	45,00
			Всего к оплате	

Всего к оплате: _____ грн. _____ коп. (без НДС*)

* НДС на отечественные периодические издания не начисляется

Лист доставки №555

Плательщик: _____

Издание _____ Кол. комплект.: _____

Подписной период:	X	XI	XII
	X	X	X

Получатель (Наименование организации/ФИО) _____

ФИО контактного лица _____

Адрес доставки: _____

Индекс _____ Область _____

Район _____ Город _____

Улица _____ Дом _____ оф./кв. _____ Корп. _____

Тел. _____ Факс _____

E-Mail _____ Моб.тел. _____



machinarium

Планета Шелезяка

Жанр:
adventure
www.machinarium.com

Разработчик:
Amanita Design
www.amanita-design.net

Издатель:
Daedalic
www.daedalic.de

Издатель у нас:
1C
www.games.1c.ua

Дата выхода:
октябрь 2009

Время одиночек в игровой индустрии давно и безвозвратно прошло. На смену им пришли фирмы-гиганты с многомиллионными бюджетами и сотнями сотрудников в подчинении. Но иногда, опровергая все мыслимые законы игровой индустрии, появляются личности, в одиночку или при поддержке крохотного коллектива единомышленников, создающие проекты, которые скорее можно определить как произведения искусства, нежели просто игры. В распоряжении таких людей нет ресурсов больших компаний, но есть два безотказных инс-

трумента – желание и талант. За примерами далеко ходить не нужно – Андрей Дыбовский, Джонатан Боакс, Кайл Гэблер, Джонатан Блоу, Якуб Дворски... О новом проекте последнего сегодня и пойдет речь. Автор увлекательной квестовой дилогии Samorost при поддержке небольшой команды (всего из шести человек) на этот раз взялся за милую историю о жизни маленького человекоподобного робота в огромном городе. Это первый проект студии Amanita Design, полностью переведенный на коммерческие рельсы. В разработку вовлечено гораздо больше людей и средств, чем раньше (для сравнения, Samorost I – по сути, вообще дипломный проект Якуба), соответственно, и качество реализации

должно вырасти существенно. А после более близкого знакомства с игрой сомневаться в этом и вовсе не приходится.

Итак, Machinarium – это индустриальная планета, населенная роботами. Главный герой игры – несчастный робот по имени Йозеф, который волею судьбы оказывается выброшенным на свалку. На пути домой стает огромный мегаполис со всеми его преградами и шайка негодяев, именуемая Братство Черной Шапки и желающая подорвать городскую ратушу. Спасение любимой, как обычно, в комплекте. Казалось бы, совершенно незатейливая история, однако в играх Amanita Design всегда была какая-то интригующая сумасшедшинка – в том, что будет увлекательно и атмосферно, можно даже не сомневаться. Кстати, свое имя главный герой получил в честь Йозефа Чапека – чешского художника, брата Карла Чапека, писателя, собственно, и придумавшего слово «робот». Наш герой неказист, ростом не высок, да и навскидку вряд ли





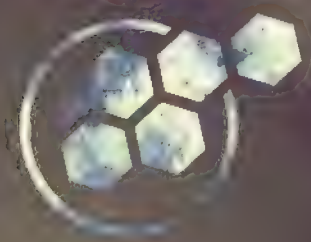
ИВАНОВЫ!

BATTLEFIELD[™]
heroes

ШПЫАБ!







BRONIE
COMMUNITY



чем-то выделяется среди своих собратьев. Но ему невозможно не симпатизировать – тщедушное тельце, большие грустные глаза, забавная походка и совершенно отрешенный вид покоряют с первого взгляда. Маленький винтик в огромной машине – вот кто такой Йозеф.

Техническая сторона проекта достаточно самобытна. *Machinarium* целиком написана на, казалось бы, совершенно неприемлемой для серьезного проекта flash-технологии. Однако в Amanita Design работают программисты, которые явно знают, как сделать из этого конфетку, и, самое главное, талантливые художники. Не зря игра завоевала приз за лучшее визуальное оформление на Independent Games Festival 2009. Картинка буквально источает какую-то камерную атмосферу уюта и отрешенности. Здесь нет штамповки и копипаста, все отрисовано индивидуально, в едином, четко выдержанном стиле. Чувствуется, что люди, которые трудятся над игрой, любят свое детище, что для них это не просто работа. Картинка очень сильно напоминает старые со-



ветские мультики, кое-где даже заметна карандашная техника. Безусловно, визуальная составляющая – сильнейшая сторона и визитная карточка проекта. В левел-дизайне сразу чувствуется фирменный стиль разработчиков. В огромном гротескном городе каждый винтик, каждая ржавая шестеренка, каждое покосившееся здание на своем месте.

Одно из основных геймплейных новшеств в сравнении с *Samorost* – полноценное участие героя в игровом процессе. Если в ранних проектах студии мы сами пощелкивали активные зоны и совершали все необходимые манипуляции, а герой подключался лишь время от времени, то теперь действия можно производить только в непосредственной близости от героя и только его собственными руками. И тут у Йозефа проявляется очень интересная способность – тело его устроено наподобие телескопической удочки, и он этим умело пользуется, сжимаясь, когда нужно пролезть в узкий проход, вытягиваясь, если цель высоко или распуская не та-

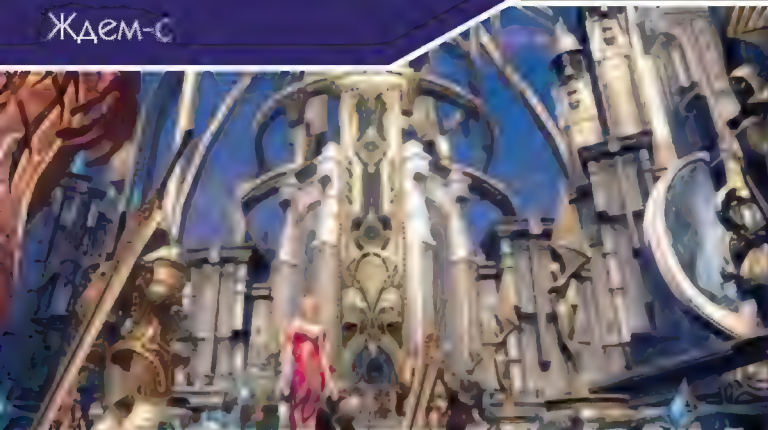
кие уж и короткие, как кажется на первый взгляд, руки. Весь найденный хлам Йозеф складывает в инвентарь, который находится прямо у него в брюхе – при желании голова откидывается, и нужная вещь извлекается на свет.

В предыдущих играх «Якоба и Ко» персонажи не проронили ни слова. Теперь ситуация изменится. Но не ждите ни строчки текста. Жители «Машинариума» общаются образами – при разговоре над головами персонажей появляются облачка, в которых проигрываются анимационные ролики, показывающие, что же хочет поведать персонаж. За музыку, похоже, все так же отвечает Томаш Двожак – мелодии, сопровождающие *Machinarium*, очень напоминают самобытный саундтрек *Samorost II*, автором которого является этот, безусловно, талантливый человек.

В итоге имеем самобытный арт-хаусный проект ручной выделки. Гудя, испуская пар и поскрипывая шестеренками, он медленно, но верно приближается к релизу. Такое грех не ждать.

Fres





TERA Инкогнита

Жанр:
MMORPG
www.tera.hangame.com

Разработчик:
Hangame
www.hangame.com

Издатель:
Hangame
www.hangame.com

Дата выхода: 2010 год

Я никогда не стала бы задаваться вопросом «Lineage 3 – быть или не быть?», сопоставимым для меня с вечным вопросом Гамлета, если бы совсем недавно у меня не спросили: «Слышала что-нибудь про игрушку «Тера»?». Почесав затылок с видом человека, который знает абсолютно все, я задумчиво протянула: «Нет, первый раз слышу». В ответ получила: «Это якобы L3». Стало интересно. А любопытство, как правило, далеко заводит, заносит... В общем, после многочисленных бессонных ночей в сети, мне таки удалось нарыть немного интересных фактов.

Оказалось, что в не таком уж и далеком 2007 году добрые корейцы из NCSoft, обвинив команду разработов Lineage 2 в утечке информации и во всякой прочей безалаберности, взяли да и уволили своих сотрудников, помахав ручкой напоследок. Погоревав немного и попокалавшись недалеко от фабрики, выпускающей носовые платки, уволенные работники решили отомстить. А так как любая «мстия» должна быть страшна, разработчики решили ударить по само-

му больному – отобрать себе шмат игровой онлайн-овой пуб-лики. И не просто там кусочек, а хороший такое кусярище. Они создали свою компанию, назвали ее Hangame и начали работу над проектом под ярлыком «Со-вершенно секретно. После проч-тения сжечь». И назывался он S1, в чем прослеживается явная аналогия с «Линейкой». Позднее проект стал называться TERA: The Exiled Realm of Arborea.

По другим версиям, раз-работов L2 вовсе не уволили, а наоборот – подстрекаемые алчностью, они пошли следом за поманившей их за собой ком-панией Bluehole Studio, которая впоследствии и стала их работо-дателем. Ну что ж, кто знает, как все было на самом деле, да и для нас куда важнее то, что они готовят.

В общем, вернемся к на-шим «изгнанникам». Что за про-ект они готовят? С чем эту «Теру» можно кушать, да и вообще – стоит ли? В игрушке якобы обе-щается небезызвестный движок unreal engine 3 и какая-то особо продвинутая боевая система. Какая же? Судя по всему, бои будут на манер битв в корейско-японских рубилках. Проце-

говоря, такими как в Devil May Cry и иже с ними. То есть, для несведущих – противник будет автозахватываться таржетом, а ваш протагонист будет ходить вокруг него кружком, периоди-чески отвешивая злобной вра-жине по его буйной головушке или чему-нибудь еще, кому как нравится. Интересно, на кнопку мышки тоже придется каждый раз клацать? У-ХА-ХА – гуд бай май маус, гуд бай!

В условиях новой баттл-сис-темы, чтобы ударить кого-то по физиономии лица, не обяза-тельно кликать по супостату, выиски-вая его проклятый ник в толпе (скупая слеза по L2), достато-чно просто подбежать и заехать мечом в мягкое место. Сами со-здатели нарекли это чудо «Non-target Battle System». Хотя для меня остается загадкой, как же дело тогда обстоит с дистанци-онными атаками?

Кстати, тут вот разработ-чики гордо бьют себя кулаком в грудь, утверждая, что благо-даря этой «бесцельной» боевой системе будет практически не-возможно ботить. Все, кто хоть мало-мальски знаком с онлай-новой действительностью, пони-мают, как важна такая пробле-





ма, как ботоводство. И как все будут счастливы (а некоторые – не очень), когда наконец с лица онлайн-миров исчезнут злобные программы-волкеры и боты, которые мешают качу, да и просто бесят обычных игроков.

Не знаю, как насчет ботов, но вот устроить побоище в онлайн-игре на манер того же мясца из DMC, было бы неплохо. Хотя, надолго ли хватит такого вот развлечения? В однопользовательских играх в наличии сюжет, присутствуют вставки ролики красивые, диалоги, харизматичные NPC... А вот на чем MMO будет выезжать с таким рубиловом нон-стоп – остается загадкой.

Также, чтобы не ударить в грязь лицом, разработчики «Теры» обещают сервер с поддержкой в онлайн более чем 10 000 человек и карту без разделения на зоны, это означает отсутствие загрузок, подгрузок, в общем – один сервер, одна карта, одна песочница.

К тому же, ребята предлагают геймерам отбросить в сторону привычное представление о MMO как «клатательных» играх. Передвигаться персонаж будет кнопками WSAD, мышью можно будет атаковать и разворачивать камеру, а циферки будут использоваться для скиллов.

Остается только догадываться, будут ли эти четыре кнопки удобными, и не ждет ли нас очередная распальцовка, как в портированных с консолей играх.

Ну вот, а теперь мы подошли к самому интересному. К расам, то есть. Их будет шесть, а вот классов – целых восемь. Наверное, как обычно корейцы сделают расовую дискриминацию, и различные классы будут лишь для людей, а всем остальным подсунут по одному классу на расу. Но сейчас мы во всем сами и разберемся.

Итак, что же за протагонисты нас ожидают? А расы оказались довольно-таки разношерстными, забавными, да и чего греха таить – оригинальными.

1. Люди-люди-челАвеки – куда же без них? Вездесущие люди есть везде и всегда.

2. Высшие эльфы (High Elf) – и без этих тоже никуда... Любителям фигуристых ушастьх блондинок – угодили.

3. Аманы (Aman) – эти представляют собой помесь каких-то инопланетян из Звездных Войн (дружно вспоминаем KOTOR) и тех же людей.

4. Кастаник (Castanic) – загадочная раса. Лично мне напомнила неудачный союз темных эльфов и камазлей из «Линейки».

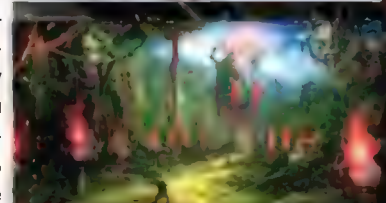
5. Попори (Popori) – забавные такие зверушки, не то еноты, не то излюбленные корейцами панды-мутанты. В общем, предполагаю, что они будут выполнять смыслонаполняющую функцию «забавных гномочек» из Lineage 2.

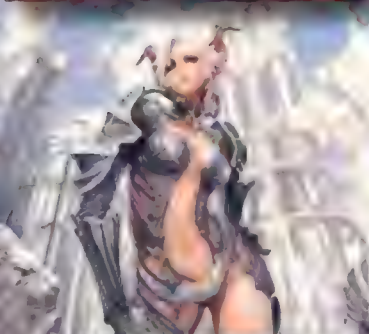
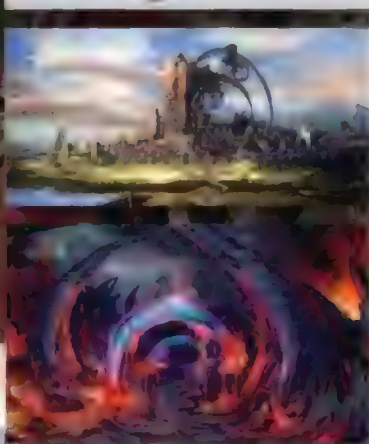
6. Барака (Baraka) – в глаза бросается очевидное родство этой расы с WOW'скими «ночноэльфийскими» друидами.

А теперь – десерт, классы.

1. Клерик (Cleric). Задачи для этой профессии ясны и однозначны как железнодорожные рельсы – целительство и баф. Это добротный перс поддержки, без него никуда – ни в поле, ни в лес по дрова, ни еще куда. Клериками смогут быть барака и высшие эльфы.

2. Маг (Mage). Ну что тут скажешь? Маг – он и в Гондурасе маг. Нюкер, и этим все сказано. Магам будут доступны сокрушительные заклинания: всякого рода огненные шары, метеоритные дожди и так далее. Но рядом с устрашающей магической силой, как обычно, будет соседствовать низкая защита. Поэтому волшебники без поддержки и помощников не обойдутся. Такую профессию смогут получить люди и высшие эльфы; также





есть предположения, что ими смогут быть барака или попоры.

3. Боевой маг (Battle Mage) – это помесь воина и мага. Носит меч, чтобы рубить все, что под руку попадется, а также владеет магическими заклинаниями. В некоторых источниках при описании возможностей «воинского мага» упоминается некое заклинание «черная дыра». Оно иммобилизует врага и подтягивает жертву к себе. Типа «нука подойди поближе, сладкий...» Ими могут стать только представители кастаник.

4. Воин (Warrior). Как много в этом слове! Стандартный класс ближнего боя – пошли, котлетки порубим. Носят двуручные мечи и наряжаются в тяжелые доспехи. Разработчики обещают этому классу хорошую физическую защиту и не менее хорошую физическую атаку. Обучаются сему ремеслу кастаник и люди.

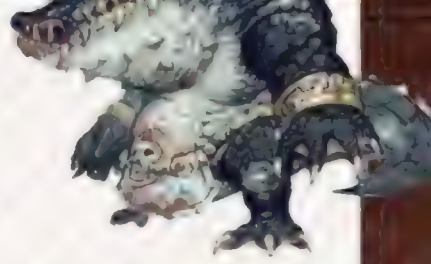
5. Рыцарь (Knight). Атрибутами данной профессии станут две вещи – щит и копье «ланс» (а вот это интересно). Кстати, кто не знает – ланс, это тяжеленное копье, которое использовали рыцари средневековья на всяких рыцарских турнирах. Разработчики обещают самую большую физическую защиту из всех классов, так мы и поверили. Вспомним танков из L2 и дружно пустим слезу! А вот хорошей

атакой рыцари нас не порадуют, увы и ах. Поэтому данный класс предназначен только для тех, кто любит защищать, прикрывая друга широкой спиной, а не для тех, кто любит кромсать все, что движется в кровавые ошметки. Рыцари – приоритет людей и аманов.

6. Убийца (Assassin) – милый класс со спайкой даггеров или коротким мечом (кинжалом). В общем, все тот же кинжальщик. Пока что класс предполагается лишь для кастаник.

7. Полеармщик (Polearm) – уникальный класс для попоры, они будут бегать с полеармами (гигантскими двуручными топорами, алебардами или пиками) и крушить все, что попадется под лезвие. И вправду, какие милые пушистые зверьки! Полеармщики тоже носят хэви армор и так же, как и гномы в L2 могут фармить несколько врагов одновременно, если они стоят рядом.

Последний – восьмой класс. А вот он, мои дорогие друзья, как раз и остается главной загадкой вселенной. Разработчики скрывают всю информацию по данному факту со скрупулезностью агентов Интерпола, отслеживающих какого-нибудь великого преступника века. Но мы их все равно раскрыли и вывели на чистую воду. А восьмым-то классом



оказались... *барабанный бой* лучники (Archer). Быстрые ноги и меткая стрела – вот он, девиз всех арчеров мира. Высокая мобильность, большая сила и не меньший урон – три составляющих успеха «стрелометателей». Пока что достоверно известно лишь то, что лучниками смогут становиться представители расы людей.

Ну что ж, подводя итог, можно без зазрений совести сказать, что готовящийся продукт очень даже неплох, а главное – намечается некий прорыв в баттл-системе онлайн-игр. Нас ждут оригинальные расы – какие-то чертята-бесята, еноты-убийцы и прочее, а не опостылевшие всем гномы и орки, хотя без них и не обошлось. Дань моде, как ни крути. Скажу за себя – буду ждать релиза, и хотя к дате выхода игры еще может все трижды поменяться, основная картина ясна. В общем, маст плей, и все тут!

Tara silverRaven



Контент-услуги доступны для абонентов MTC, JEANS, KIBISTAR, DJUCE, Beeline, Me.)
СУПЕР НОВИНКИ ІГР ДЛЯ МОБІЛІ Для замовлення ігор надішліть SMS і одразу замовлення на номер **4909**
 Додатково дізнатися про ціни та умови можна на сайті www.etobomba.com або на wap.etobomba.com

2008 Euro Cup



Наслаждайтесь отличной графикой и анимацией

6110334603

3D Army Rangers ч.1



Вы отправитесь в составе элитного антитеррористического подразделения

6112517603

3D Contr Terrorist



Политические разногласия и ошкибки приводят к проблемам, но это не волнует вас

6110384603

3D Американский бильярд



Соскучились по лучшему 3D Бильярду? Он снова с вами!

6112528603

3D Русский Бильярд



Самая полная коллекция русского бильярда - на вашем мобильном телефоне

6112426603

Alien Hominid



Перед вами коллекция забавных мини-аркад по мотивам flash-игр

6110325603

Aqua Pearls



Удивительное путешествие по океанскому дну

6110338603

Arena of Doom



Красочные бои без рефлексии в давно знакомой CS-среде

6110326603

Balls 'N' Walls



Проверьте свои рефлексии в давно знакомой CS-среде

6111820603

Battleship Puzzles



Любимый многим и всем знакомый Морской Бой

6110340603

Call Of Juarez



Известная многим PC-игра теперь доступна и на мобильных телефонах

6112226603

Coin Flipper



Настоящая игра поможет Вам решить те, самые сложные, жизненные ситуации

6111763603

Crazy Frog Racer



Самый безумный и отвязный лягушонок в мире, Crazy Frog, вернется!

6110312603

DARE NITRO



К твоим услугам новейшие прожаренные танки, заряженные азотом

6112499603

Dangerous Dave



Начало 90-х, лучшая коллекция аркад от создателей Doom, Quake

6111785603

Dynamo Kid 3



Встречайте новое приложение. Дупло Кид Физик обратился к нашему герою

6110360603

Elemental Mage



Решайте хитрые загадки, избегайте смертоносных ловушек

6110352603

Find 7 Wonders



Вам всегда нравилось рассматривать изображения и искать отгадки?

6110356603

Firby



Цель этой симпатичной платформенной аркады - найти все ключи

6111929603

Firby 2



Мир, в котором живет добрый розовый прыгун. Глупо угрожает опасность

6110340603

Flower Power Gecko



Красочная графика и интересная музыка гарантируют, что все весело проведет время

6110330603

Go-Karts! 3D



Картодром - с него начинали карьеру многие водители Формулы

6112510603

High Speed 3D



Безумные скорости становятся опасностью и превращают в охоту за жизни

6110321603

Jetpack Jack



Идет 2096 год, все крупные города уничтожены машинками. Восстановить мир

6110363603

King of Brawl



Динамичный ритм и в лучших традициях игровых приставок

6112255603

Landers



Красочная стратегия элементами тактики и огромным количеством врагов

6111881603

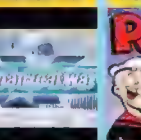
Love Scanner



Эта прикольная программа использует не только камеру вашего

6111885603

Mechanical War



Классическая стратегия, в которой вы управляете вооруженным до зубов

6112259603

Popeye Pinball



Приключения знаменитого персонажа шпинита морячка Поппая

6110331603

MS-Private



Программатор SMS-сообщений, обеспечивающая безопасность

6110380603

Shiver 3D



Вам придется полагаться только на свои силы и пройти это испытание!

6110385603

Showtime Basketball



Продemonстрируйте свое мастерство владения мячом в национальном турнире

6112010603

Sk8 Krazy



Вам предстоит усовершенствовать свои навыки езды на скейтборде

6110372603

Ski Jumping Platinum 2008



Вы можете тренироваться, или принять участие в турнире!

6112260603

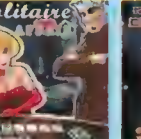
Sky Warrior



Герой-одиночка, на своей крылатой машине, спасает мир

6110368603

Solitaire Affair



Атмосфера игры переносит нас в США 20-х годов прошлого века

6111734603

Space Falcon Commander



Ракеты, лазер, гранаты, мины и даже спецназ! Сразись за планету!

6110333603

Supreme Airlifter



Примите участие в доселе неизвестных авиационных битвах Второй Мировой Войны

6112508603

The Blitz - Battle of Britain



Примите участие в величайшей воздушной битве за судьбу Британии и всего мира

6111958603

Tiki-Rola



Тики когда-то был богом, и его огромная каменная статуя это место поклонения

6112097603

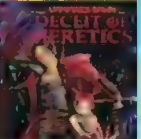
Twin Legend



Симпатичная скролл-стрелка на тему спящих планеты от опытных разработчиков

6112096603

Vampires Dawn



Эта история о вампире Бэнсе, который борется против святого крестового похода

6112095603

Адреналиновые гонки



Займите место за рулем могучего болида, заводите мотор и оставайтесь позади всех

6110335603

Безумный лес



Безумный лес населен таинственными, но добрыми существами

6112252603

Ведьмак - Кровавый след



Ты Ведьмак Геральт - один из элитных воинов касты истребителей монстров

6110345603

Век Японии



В режиме Arcade вы должны очистить заселенные японцы за определенное время

6110375603

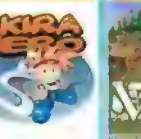
Воздушные гонки Red Bull



С появлением Red Bull Air Race возмозгла и спортивная дисциплина

6110327603

Герой Акира



"Герой Акира" - традиционная и веселая аркада с веселыми сюжетом

6110376603

Городок



Теперь тебе придется решать, что и где строить, что и где прокладывать

6110350603

Жаждущие для Стейси



Красотка Стейси обещает жениху, и если ты сможешь ее удовлетворить

6110366603

Каменный Век



Симпатичная декоративная игра в декоративный каменный век

6112098603

Капитан Попо



Вы когда нибудь играли на Попо-стик? Нет? Тогда Капитан Попо покажет

6112264603

Комический Взрыв



Вас ждет яркая, зрелищная и забавная аркадная космическая стрелка

6111822603

Космик с Берковой



Новое откровение: разделение с Ланкой Берковой. Попробуйте?

6110381603

Легконы Рима



У свободных людей Галлии остался только одна надежда друиды и их волшебные бабки

6110374603

Космик с Берковой 2



Продолжение сексуальных приключений Елены Берковой. Не пропуст!

6110382603

Меткий стрелок



участвуйте в международных соревнованиях по луковой стрельбе

6110365603

Метро



Труба, подземка, андерграунд. В разных странах ее называют по-разному

6110349603

Мобильный Кулинар



Коллекция рецептов традиционных и популярных блюд...

6110379603

Морской бой - Великие сражения



В Карибском море уже тесно от кораблей. И вот уже вода хлещет от пушечных ядер

6110341603

Мучи и долька драгоценностей



Мучи - маленький дракончик, один из последних на Земле

6110319603

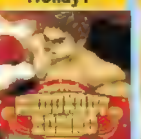
Нарисуй карикатуру



Вы сможете рисовать смешные шаржи на себя, своих друзей...

6111821603

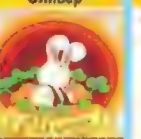
Нокаут



Выходите на ринг и нокаутируйте всех ваших оппонентов!

6111981603

Оливер





«The best work on the Wasteland is smashing mutants!»

неизвестный комментатор

RAGE

Добро пожаловать в Пустошь

Жанр:

FPS, Racing

www.aftertheimpact.com

Разработчик:

id Software

www.idsoftware.com

Издатель:

Electronic Arts

www.ea.com

Дата выхода:

IV квартал 2009 –

I квартал 2010

PC | Mac | PS3 | X360

«Добро пожаловать на Пустошь» – гласила когда-то надпись на бывшем указателе в Crescent city. Я уже и не помню, довелось мне здесь побывать в прошлом или нет... Я вообще ничего не помню с тех пор, как объявили всеобщую эвакуацию, без всяких объяснений загнали нас в бункер и приказали ждать. Ходили слухи, что на Землю должен упасть метеорит и, судя по тому, что предстало перед моими глазами, слухи оказались правдой...»

Примерно так будет начинаться игра, анонсированная еще в далеком 2007 году Джоном Кармаком, а точнее – великой и ужасной id Software, знакомой многим по играм Doom и Quake.

Действие Rage будет разворачиваться в будущем, в котором падение на Землю метеорита смело целые города и даже страны, практически уничтожив известную нам человеческую цивилизацию. Протагонистом выступит один из немногих спас-

шихся в бункере. Он выходит на поверхность и обнаруживает мир, где постоянно идут стычки между бандитами, различными фракциями и мутантами; мир, полный анархии.

Долой коридоры

Первое, что было объявлено, игра не будет коридорным shooter'ом, как предыдущие детища id Software. Нас ожидает модный нынче open world. Но тут перед разработчиками стала дилемма: или сделать полностью открытый мир, на манер Fallout 3, где можно податься куда угодно, или же разбить Пустошь на несколько уровней, но уровней больших, как это было в Far Cry 2. В любом случае, территория обещана немалая и, к тому же, довольно разнообразная. Пустыня, горы, остатки разрушенных городов и новые города, отстроенные уже после катастрофы. Есть, где разгуляться.

А если вдруг, гуляя по миру, вы найдете какой-то мусор или детали, не спешите их выки-

дывать. Они могут оказаться очень полезными, к примеру, из найденного вами барахла можно создавать оружие, улучшать его дальность, точность стрельбы или другие характеристики. Кстати, помимо пистолетов, винтовок и прочих знакомых каждому геймеру пушек, мы встретим луки и даже бумеранги! В общем, способов показать «who's your daddy?» предостаточно.

Хочу отдельно остановиться на всех тех, кто будет и не будет пытаться нас убить: как ранее было сказано, среди них будут и люди, и мутанты. И те, и другие проработаны «на ура». У людей странная одежда, прически, татуировки на половину тела, и по одному виду их уже можно многое сказать. К примеру, вон тот, с китайской шапкой, закрывающей пол лица, у дальнего столика в баре – мелкий воришка, а вот с теми ребятами лучше не связываться – бритые головы и красноречивые татуировки отлично показывают, что за выпивку они никогда не



платят. Некоторые из людей могут оказаться полезными: поделаются слухами, дадут задание или просто ответят на ваши вопросы.

Мутанты, поверьте, несколько не отстают по качеству прорисовки, выглядят устрашающе и отталкивающе: уродливые, с искаженными лицами, непропорциональным телом и еще с дубинками в руках – так или иначе захочется спустить курок. Кстати, на этом даже можно заработать денег. Для большей зрелищности и заработков, на Пустоши создали своеобразные реалити-шоу. Разработчики пока о них не особо распространяются, но уже стало точно известно о парочке. Первое называется просто и понятно «Smashing mutant's»: вас выпускают на арену (нечто похожее было в S.T.A.L.K.E.R.) и дают одно лишь указание – выжить. Остался цел – заработал денег. Может быть, позже в эту мясорубку добавят какие-нибудь интересные, но пока об этом ни слуху, ни духу. А о втором шоу мы поговорим чуть позже.

Половина каждому, и по рукам

В строке «жанр игры» написано «FPS/Racing», и неспроста. Пустошь занимает большую

территорию, и ходить пешком из одного места в другое – мало кому может понравиться. Разработчики это прекрасно понимали и решили добавить в игру средства передвижения. Пока на глаза попадались только багги, но, думаю, к выходу игры добавят еще несколько видов; транспорт этот не обычный, особый, так сказать «уличный». Особенность заключается в том, что свои тачки (а их у вас будет много, обещан даже целый гараж под них) разрешается апгрейдить. Под апгрейдами подразумеваются не спойлеры и не обвесы, а вооружение, которое здорово упростит вечернюю прогулку в случае нападения лиц, желающих с нами поближе познакомиться☺. Кроме того, если езда придется вам по душе, можно принять участие в гонках, конечно же, без всяких правил (кто не понял – это и будет второе шоу). Приз дадут только первому, поэтому лишняя шестистволка на капоте несколько не помешает. Как заявил Тим Уиллитс, креативный директор компании, игра будет являться смесью, на 60% состоящей из пострелушек-побегушек и еще на 40% – из езды на багги и других видах транспорта. Кроме того, цитирую: «Игра также будет с при-

ключенческими элементами». Это значит, что в любой момент можно остановиться, выйти из машины и продолжить нарезать на салат вражин или же просто исследовать окружающий мир в поисках всякого барахла, которое, так или иначе, поможет в выживании на обезображенной метеоритом Земле.

Немного ненужной информации

В начале 90-х годов id Software (тогда еще в количестве четырех человек) создала почти что первый псевдотрехмерный игровой движок, известный многим под названием Doom Engine. Родоначальником его не назовешь, но многое пошло от него. К чему я клоню, спросите вы? К тому, что к новой игре у компании почти всегда был новый игровой движок, и, как вы уже догадались, в Rage таковой имеется. id tech 5 пока что используется только в двух играх (вторая – Doom 4), и Джон Кармак им очень гордится. Судите сами, весь прежний опыт компании заключался в создании линейных шутеров, которые большую часть выпускались на PC. Rage – полная тому противоположность: огромный открытый мир, кроссплатформенность (причем на Xbox 360, PS3 и PC



игра, как уверяет Кармак, будет выглядеть одинаково). Впрочем, без старых предпочтений (коридоров с выскакивающими монстрами) не обошлось, помимо поверхности игроку волея-неволей придется спускаться в канализацию, но стоит ли заострять на этом внимание, если id Software уже не раз доказывали, что умеют делать «коридорные шутеры»?

Идем дальше, движок имеет одно новшество, называемое megatexture (оригинально, не так ли?). Суть в том, что весь мир, который загружается по мере надобности, находится в одной огромной текстуре, тем самым, уменьшая количество запросов к жесткому диску и уменьшая нагрузку на видеокарту. Не будем вдаваться в подробности и писать разные умные слова, которые делают тучки на мониторе такими же, как за окном, а травку зеленой-презеленой, поскольку разработчики технологической демки этого нам не показывали и сами нам ничего об этом не говорили. В любом случае, использование этой «мегатекстуры» означает, что у игры будет не только пре-

красная картинка, но и божеские требования.

Мамо, хочу мультик!

Помимо того, что id Software стояла у истоков жанра 3D FPS, она также работала и над сетевыми батальями, яркий тому пример – любимый многими Quake 3, а также Enemy Territory: Quake Wars. Но спешу огорчить тех, кто уже предвкушает стандартные Death Match и «Захват флага» в Rage. Ни о чем таком никто пока не говорит, возможно, просто умалчивают, решив растянуть удовольствие и помучить игроков, или же и правда ничего такого не будет, но факт остается фактом, не стоит ждать (пока!) в игровом меню кнопки «Multiplayer». Хотя, приятная новость все же есть. Если вам с другом очень сильно захочется вместе покрошить мутантов, можно поиграть в модном в последнее время кооперативном режиме. Но только в часть одиночной кампании, строго для этого отведенной. Как предполагают на форумах, это будут гонки. К примеру, один из игроков управляет транспортом, а второй в это время занимается стрельбой.

That's all?

Наверное, многие, дочитав до этих слов, начали подумывать о том, что игра некоторыми аспектами напоминает серию Fallout (мутанты, бункеры, группировки, разрушенный мир). Но разница в жанрах обязывает Rage быть намного драйвовей и быстрее. Задания будут, но основной упор все же делается на экшен-составляющую, отстрел вражин и гонках.

Кстати, как заявили разработчики, свое вдохновение для постапокалиптического мира они черпали из фильмов о Безумном Максе, а геймплей, основанный на гонках, из игр Motorstorm и BurnOut (в частности, трассы, на которых много объектов для разрушения, а-ля рекламные щиты, вывески т. д.).

Выход сего творения назначен на конец 2009 – начало 2010 года. Двадцать часов сюжетной линии, огромный мир после катастрофы, id Software в строке «разработчик» и, конечно же, нарезка мутантов стоят того, что бы подождать.

Yareh

«...за эти недели я многому научился и многое узнал, уже не думаю о том, что ждет меня через неделю и даже через день. По плану – наведаться в ближайший город в паре миль отсюда (знаю, свалку искореженных автобусов и кусков железа городом тяжело назвать, но так привычнее), угощу какого-то болтливого китайца (последние двое были именно китайцами) и решу, что делать дальше. Хотя нет, сперва нужно разобраться с тем пустоголовым, который, по ошибке решил, будто я не видел отблеск его подозрной трубы...»



STALKER
ЗОНА

Голос из Зоны

«Шпили!»: Добрый день, представьтесь, пожалуйста, нашим читателям.

GSC: Добрый день, меня зовут **Валентин Елтышев**, я PR-менеджер компании GSC Game World.

«Ш!»: «S.T.A.L.K.E.R. Зов Припяти» находится на стадии завершения. Игра появится в продаже этой осенью?

GSC: Это уже факт. Разработка игры действительно подходит к концу, вся основная работа сделана, и хотя еще много всего предстоит, у нас уже есть уверенность, что долгостроем эта часть никогда не будет. Да и учтен опыт предыдущего проекта – теперь и сжатые сроки разработки, и высокое финальное качество нам удастся совместить.

«Ш!»: Расскажите о команде разработчиков, о коллективе. Какая атмосфера царит в студии? Что чувствуют участники проекта за пару месяцев до выхода, так сказать, на финальной прямой?

GSC: Костяк команды – это люди, работавшие еще над первой частью игры. Таких людей половина, вторая работала над «Чистым Небом», совсем новых людей всего несколько, так что можно смело сказать, что команда сработавшаяся, крепкая, каждый – специалист своего

дела. Данный этап достаточно сложный, этот проект последний перед полноценной второй частью, а, соответственно, и необычайно важный. Нам просто жизненно необходимо сделать хорошую игру, и как нам кажется, у нас это получается.

«Ш!»: У проекта, без сомнения, будут сильные соперники. Что Вы можете сказать по этому поводу, кого считаете основными конкурентами? Или Вы уверены, что S.T.A.L.K.E.R. резко выделяется на фоне остальных игр жанра, благодаря своей уникальной атмосфере, и занимает особое положение в своем жанре?

GSC: Соперников никогда не стоит недооценивать, они действительно будут сильными, однако S.T.A.L.K.E.R. – игра с особенной атмосферой, поклонники которой предпочтут Зону любому другому сеттингу.

«Ш!»: Как воспринимает игру на Западе? Ведь основной рынок продаж, условно, там.

GSC: На самом деле, рынок СНГ нельзя назвать менее важным, ведь основная аудитория находится именно здесь. Для Запада S.T.A.L.K.E.R. является такой себе диковинкой, как с точки зрения сеттинга, так и с точки зрения геймплея, наша игра жестче, иногда грубее, и

это не касается кровавости или «мясистой» игры. Это подход к геймплелю, более реалистичный в подаче и ощущениях. Мы не «подлизывали» игру под игрока. Как и в реальном мире, жестком во всех отношениях, игроку придется принимать правила, которые диктует Зона, с ней придется считаться. Именно эти качества понравились многим западным игрокам, как говорили некоторые издания – «это не американский способ делать игры».

«Ш!»: Расскажите немного о новой сюжетной линии?

GSC: После отключения Выжигателя Мозгов сталкером по кличке Стрелок, многие сталкеры рванулись к центру Зоны, одни в поисках новых артефактов, вторые в поисках легендарного Исполнителя Желаний. Не могли не воспользоваться подобной возможностью и военные. Снарядив масштабную

Жанр:
action

www.cop.stalker-game.com

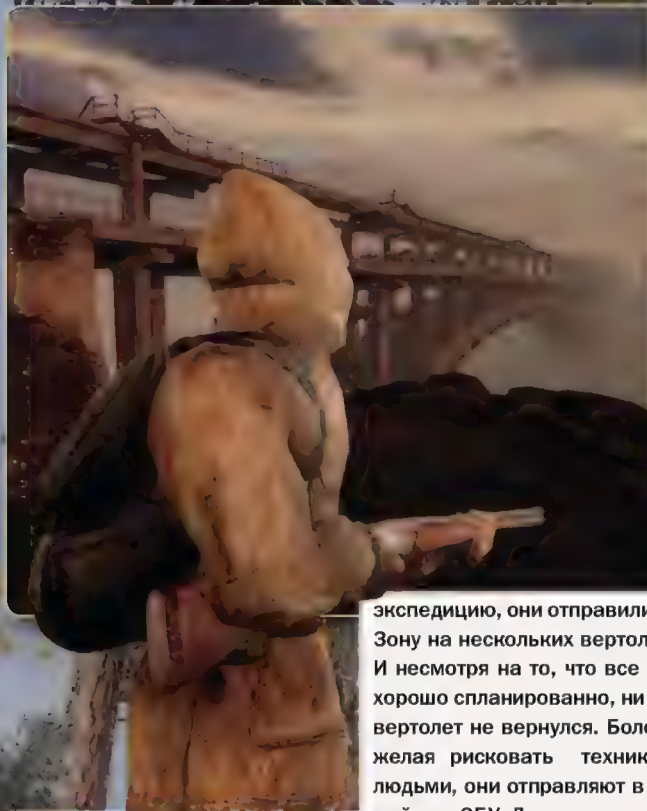
Разработчик: GSC
www.gsc-game.com

Издатель у нас: GSC
www.gsc-game.com

Издатель в Европе: THQ
www.thq.com

Дата выхода:
осень 2009





экспедицию, они отправили ее в Зону на нескольких вертолетах. И несмотря на то, что все было хорошо спланировано, ни один вертолет не вернулся. Более не желая рисковать техникой и людьми, они отправляют в Зону майора СБУ Дегтярева, в прошлом опытного сталкера, с заданием узнать причины гибели экспедиции. На этом месте и начинается игра.

«Ш!»: Что будут собой представлять побочные задания?

GSC: Мы отказались от старой системы, где задания генерировались. Теперь все квесты в игре выполнены вручную дизайнерами, что позволило сделать их более интересными, дать игроку возможность выполнять их разными способами, усилить игровыми сценками. Всего в игре 70 заданий, из которых только пятая часть является сюжетными. Можно смело сказать, что квесты в S.T.A.L.K.E.R. выведены на новый, более качественный уровень.

«Ш!»: Расскажите немного о том, что нового откроют для себя игроки в «S.T.A.L.K.E.R. Зов Припяти». Новое оружие, монстры, локации?

GSC: Начнем с локаций. Все они абсолютно новые, сделанные с чистого листа. Это касается и Припяти. В игре воссоздана ее восточная часть, которую игроки не могли видеть в оригинальной игре. Стоит отметить, что Припять воссоздана с досто-

верностью 95%, причем даже расположение домов сверялось со спутниковыми снимками города.

В игру добавлено несколько новых видов оружия, в числе которых хочется отметить автоматический дробовик, согласитесь, иногда его очень не хватало в предыдущих частях серии.

Мы добавили двух новых монстров, и хотя многие стalkerивались с ними в модах, где они были снова активированы, химера и бюрер получили право попасть в игру только сейчас, когда нам удалось сделать их уникальными, наделив характерными повадками и особенностями.

«Ш!»: Что можете сказать о ИИ противников?

GSC: Мы очень сильно переработали ИИ монстров, они стали действовать хитрее, часто используя групповое нападение, разделились на травоядных и плотоядных, их ночное поведение отличается от дневного. Главной задачей было сделать монстров действительно сильными и опасными противниками, думаю, что поклонники серии сразу заметят перемену в их поведении. Теперь монстры, как оно и должно быть, являются хозяевами Зоны, а люди – всего лишь незваные гости.

ИИ человеческих персонажей не претерпел кардинальных изменений, только определенную полировку. Кстати, хотелось

бы отметить, что ИИ в S.T.A.L.K.E.R. получил второе место по мнению специализированного портала, посвященного искусственному интеллекту – www.aigamedev.com, обогнал нас только Left 4 dead.

«Ш!»: Насколько изменилась графика по сравнению с «Чистым Небом»?

GSC: Внешне разница несущественна, однако была проведена серьезная оптимизация, позволившая значительно увеличить размер локаций, и при этом оставить системные требования на прежнем уровне.

«Ш!»: Расскажите подробнее о режимах сетевой игры. Что поменялось со времен «Чистого Неба»?

GSC: Новых режимов в сетевую игру мы не добавляли. Добавились только новые карты и подборка лучших карт из предыдущей части. Также добавлена





система глобальных аккаунтов, что позволяет игрокам участвовать в рейтингах и получать награды.

«Ш!»: Все ли удалось реализовать так, как хотелось? Какие моменты «выпали» из игры?

GSC: Реализовать удалось не все, но очень многое. Часть моментов уперлось в сроки разработки, ведь «Зов Припяти» – это дополнение, мы и так «в своем стиле», если посчитать, сколько всего было сделано – тянет на полноценную игру ☺.

«Ш!»: Я бы очень хотел видеть в S.T.A.L.K.E.R. режим Cooperative. Не было ли у вас мысли реализовать его? Если да, то что Вас остановило?

GSC: Разговоры о кооперативе велись еще со времен первой игры, но еще тогда стало понятно, что сделать это технически невозможно. Все упирается в систему симуляции жизни, которая работает автономно на каждом компьютере, это делает невозможным получение одинаковых событий на нескольких компьютерах одновременно.

«Ш!»: Можете назвать системные требования игры?

GSC: На данный момент системные требования игры выглядят так:

Минимальная конфигурация

- Процессор: Intel Pentium 4

2.0 Ghz / AMD XP 2200+

- 512 Мб ОЗУ
- 128 Мб DirectX 8.0 совместимая карта / nVIDIA GeForce 5700 / ATI Radeon 9600

Рекомендуемая конфигурация

- Процессор: Intel Core 2 Duo E7400 / AMD 64 X2 5600+
- 2 Гб ОЗУ
- 512 Мб DirectX 9.0c совместимая карта / nVIDIA GeForce 9800 GTX / ATI Radeon HD 4850

«Ш!»: Судя по тому, что я увидел на бетатесте, вам удалось неплохо оптимизировать игру – и избежать множества критических багов. Как я понимаю, «падения» игры сведены к минимуму. «Зов Припяти» тщательно тестируется?

GSC: Уделяем тестированию очень много внимания. Игра уже сейчас стабильна и проходит от начала до конца. У нас работает собственная команда тестеров, которым были собраны компьютеры с разными системами, также параллельно работает профессиональная тестинговая студия из 40 человек. Так что мы уверены в качестве финального продукта.

«Ш!»: Планируется ли очередной S.T.A.L.K.E.R. Real Player. Если да, то когда?

GSC: Как вы знаете, в Киеве прошло уже пять страйкбольных игр по вселенной S.T.A.L.K.E.R., это не считая игр в других регио-

нах Украины и России. В общем было проведено более 20 масштабных игр. Вопрос о шестой части киевской S.T.A.L.K.E.R. Real Player пока открыт. Следите за новостями на официальном сайте.

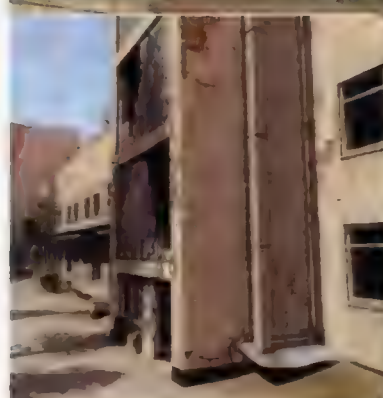
«Ш!»: «S.T.A.L.K.E.R. Зов Припяти» скоро пойдет, как говорится «на золото». Какие планы у GSC Game World на будущее? Есть ли новые проекты, идеи?

GSC: Сейчас главной задачей остается завершения работ и выпуск «S.T.A.L.K.E.R. Зов Припяти», на это брошены все силы. Но, как компания-разработчик компьютерных игр, мы планируем заниматься этим и далее, а значит, будут новые проекты. Одним из наиболее вероятных является S.T.A.L.K.E.R. 2 – полноценное продолжение серии, но, как говорят, это уже совсем другая история ☺.

«Ш!»: Хотите ли вы сказать что-то еще нашим читателям? (передать привет друзьям, родным и близким?)

GSC: Приветы предпочитаю передавать лично, а вот что касается читателей – обязательно воспользуюсь такой возможностью ☺.

Желаю читателям вашего журнала побольше хороших игр, интересных и качественных, покрепче и побыстрее железа, ну и, конечно, традиционное «Удачи тебе, сталкер!» (с)Сидорович.



Воздушный боец**Жанр:**

скроллер

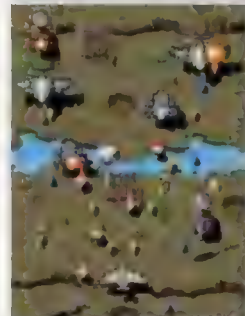
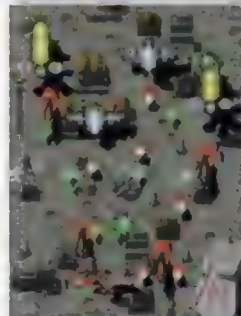
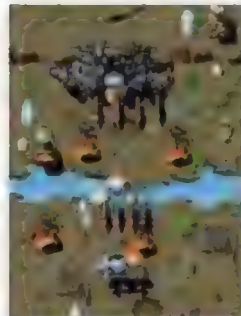
Разработчик: Nomocwww.nomoc.com**Издатель:** QPlazewww.qplaze.com

Для загрузки отправьте код на номер 7900: 007470555 (ЦЕНА 9 ГРН)

**ОЦЕНКА****9****ЛЕТАТ ПЕРЕЛЕТНЫЕ НЕМЦЫ**

Supreme AirFighter или, как он называется у нас, «Воздушный боец» – это типичный скроллер, в котором основной задачей игрока является отстрел врагов всех мастей. В описании игры говорится о том, что воевать нам предстоит во времена Второй мировой, и совершенно не зря. Во-первых, это настроение удалось передать уже в самом меню игры, во-вторых, противники, которые атакуют вас, внешне могут идентифицироваться как принадлежащие к той эпохе, к тому времени. Правда, рассмотреть на крыльях или бортах эмблемы фашистской Германии не получится – слишком уж мелкие объекты в игре. Оно и не удивительно, при физических размерах стандартного экрана мобильного телефона. Тем не менее, слабой графику не назовешь – она вполне приемлема: объекты хорошо различимы по типам, перепутать бонус и вооружение, «падающие с небес», с приближающимся врагом просто невозможно, да и фоны выглядят достаточно прилично. Бедновато, но прилично. Дополнительный плюс игрушки – меню на русском и украинском языках, а также то, что бонусы не исключают друг друга, а могут соединяться в одну очень сильную атаку. Например, подобрали вы ракеты и веерную стрельбу – и уже веерно раздаете ракетами по врагам, убивая всех наповал. Радует, что, несмотря на большое количество бонусов, баланс все-таки соблюден – слишком простой игру не назовешь, равно как и слишком сложной. Скорость

смены действий на экране очень высокая, поэтому руки и глаза все время пребывают в напряжении. Жаль только, что игра не слишком длинная, зато реиграбельность высокая – ведь в скроллеры играют не ради сюжета или оригинальности, а чтобы занять пальцы по-максимуму.

**НЕВЕДОМЫ ЗВЕРУШКИ****Hoops and YoYo****Жанр:**

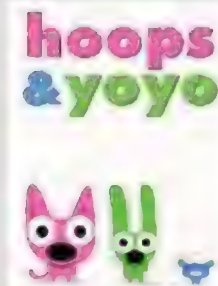
аркада

Разработчик: Hallmarkwww.hallmark.com**Издатель:**

Nostromo wireless

www.nostromo.cz

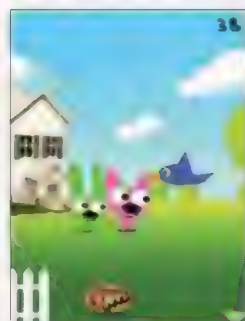
Для загрузки отправьте код на номер 7900: 007470530 (ЦЕНА 9 ГРН)

**ОЦЕНКА****8**

Розовый кот и зеленый кролик – одни из самых популярных персонажей современности. Возможно, по именам вы их и не помните, но уж точно встречали эти морды на открытках или в анимациях в интернете. С недавних же пор Хупс и Йойо переселились еще и в игровой мир, в том числе, в мир мобильных игрушек. Естественно, в первую очередь игра понравится любителям оригинального юмора.

По сути, Hoops and YoYo представляет собой сборник мини-игр, основная из которых – аркадная прогулка по мультяшной местности – «сдобные гонки»; кроме того, есть еще наперстки, головокружение, фабрика игрушек, батут. Все это представлено как одиночным, так и мультиплеерным режимами, а в сочетании с яркой графикой смотрится достаточно интересно и оригинально. Жаль только, что игра слишком простая, да и юмора в ней совсем немного. Для взрослой аудитории минусом может стать и то, что в отличие от многих других мультяшных персонажей, ждать от Хупса и Йойо чернухи не стоит. Зато такую игру смело можно загрузить младшему братишке или сестренке, не боясь получить нагоняй от родителей. Насилия тут тоже нет никакого: самое худшее, что может случиться с главными героями игрушки – они упадут, но тут же снова встанут и продолжат свой

путь. Каждая игра займет от нескольких минут до получаса, так что если вы любитель спокойных и добрых игр, то скоротать время за похождениями двух неразлучных приятелей вполне можно.



Скажи кто твоя мышь, и я скажу кто ты

ROCCAT Kone



Играть можно любой мышью, но получать настоящее удовольствие от игр можно только в компании с настоящим боевым другом. Выбрать его сложно, ибо мышей игровых сейчас едва ли не больше, чем ноутбуков или готовых компьютеров. Но некоторым устройствам достаточно только один раз явиться пред светлы очи геймера, чтобы влюбить его в себя на долгие годы или, по крайней мере, месяцы. Таким вот грызуном является ROCCAT Kone. Удивление наступает не с момента ознакомления с его возможностями, а просто при взгляде на устройство и его упаковку – кроме протяжного «вау» и сказать-то больше нечего. Когда же начинаешь знакомиться с этим грызуном поближе, даже это «вау» замирает, так и не озвучившись ни во что членораздельное. Потому что за каких-то 700 гривен (для настоящего игрового грызуна это вполне себе скромная сумма) мышь готова предоставить в цепкие лапы своего владельца процессор с частотой 72 МГц и 128 Кб памяти. Этого более чем достаточно для создания и хранения пяти игровых профилей и макросов, менять которые можно просто на лету. Встроенный процессор позволяет обрабатывать записанные последовательности действий без вмешательства самого компьютера, что позволяет разгрузить ЦП, и оставить больше мощностей для любимой игры. Кстати, также на лету меняется и сама конструкция мышки – чтобы установить или удалить грузики, не придется отключать или разбирать ее – достаточно просто нажать специальную

кнопку и утяжелитель с легкостью отстегнется, позволяя заменить его на любой из четырех дополнительных грузиков. Но вернемся все-таки к прямым обязанностям этого маленького, но гордого зверька. В его возможности входит шесть настроек разрешения (dpi), регулировка чувствительности сенсора, а также осей абсцисс и ординат, что позволяет гибко регулировать поведение мыши и влиять на ее поведение в зависимости от рабочей поверхности. Двигаемся дальше. А дальше у нас на прицеле непосредственно сенсор мышки, который обладает разрешением 6,4 мегапикселя, 7080 fps и ускорением до 20g. Время реакции при этом составляет всего лишь 1 мс, частота опроса порта – 1000 Гц. Дополнено все это 10 кнопками, восемь из которых можно запрограммировать, а также удобным четырехпозиционным колесом прокрутки. Надежно, быстро, приятно. Лучший друг киллера и шпиллера.

Если вам этого мало – выключите свет. Темнота, как известно, друг молодежи, и геймеры – не исключение, особенно, если

под руками есть мышь с пятью настраиваемыми по цвету и яркости светодиодами. Если мешают, кстати, можно и просто отключить, но часть удовольствия будет потеряна.

Кажись, мы захвалили ROCCAT Kone, но, честно говоря, мне и самому кажется, что единственный ее недостаток – это ее отсутствие под руками. Особенно сильно это ощущается теперь, когда ее пришлось отдать законному владельцу и вернуться к обычной мышке...

Технические характеристики:

Лазерный сенсор	Pro-AIM GAMING SENSOR с 3200 dpi
Система	Distance Control Unit (DCU)
Время реакции	1 мс
Частота опроса	1000 Гц
Канал данных	16 бит
Разрешение	7080 dpi
Ускорение	20g
Процессор	TurboCore частотой в 72 МГц
Память	128 Кб
Вес	118 г
Цена	\$100



Плюсы

- Стильное и оригинальное оформление
- Грузики в комплекте
- Возможность создания пяти игровых профилей
- Настраиваемая подсветка
- 10 кнопок (8 программируемых)

Минусы

- Опасность утонуть из-за чрезмерного выделения слюны, если у вас ее еще нет

Звук луны

Футуристическая акустика для iPod и не только



Edifier iF500 (Luna 5)



Плееры iPod уже достаточно плотно вошли в наше сознание, а для некоторых пользователей они являются неотъемлемой частью повседневной жизни. Для плееров этого производителя изобретено множество аксессуаров и дополнительных устройств. Дополнительное оборудование выпускает как сама Apple, так и другие производители.

Одним из таких устройств является необычная акустическая система Edifier iF500, второе ее название более романтичное и красивое – Luna. Уникальность данной системы заключается в том, что фактически перед нами акустика формата 2.1 (т.е. сабвуфер и сателлиты), но при этом все элементы размещены в одном корпусе. Несмотря на название, корпус акустики больше напоминает не луну, а элегантную летающую тарелку, которая встряла острым ребром в поверхность Земли.

Edifier iF500 оснащена специальной док-станцией с разъемом для плееров iPod. Кстати, подключить можно любой из них, ведь в комплект поставки входит набор разнообразных подставок. А через разъем AUX можно подключить любой другой источник звука посредством кабеля. Порадовало и наличие FM-приемника, несмотря на встроенную антенну, качество приема сигнала очень хорошее.

Управлять системой можно с помощью сенсорных кнопок, расположенных на док-станции, а также при помощи удобного беспроводного ПДУ.

Мощность системы большая, 52 ватта, и «Луна» способна озвучить довольно большую комнату. При этом низкочастотный динамик хорошо справляется со своей задачей, бас получается пусть и не очень глубокий, но четкий и сочный. Да и назначение данной акустики не «раскачать» комнату, а хорошо звучать на средней громкости и радовать слух и глаз. В целом, звучание приятное и сбалансированное, да и с частотами можно поэкспериментировать, благо, Edifier iF500 позволяет это сделать.

Поскольку продукт суперновый, точных данных о его стоимости пока что нет, но исходя из опыта, осмелюсь предположить, что такая имиджевая и качественная система обойдется примерно в \$250.

Технические характеристики:

Частотный диапазон	40-20 000 Гц
Выходная мощность, сабвуфер	32Вт, RMS
Выходная мощность, сателлиты	2x10 Вт, RMS
Суммарная мощность	52Вт, RMS
Соотношения сигнал/шум (усилителя)	85 Дб
Динамик сабвуфера	5,75", 6 Ом
Динамики среднечастотные	2x2,75", 5 Ом
Динамики высокочастотные	2x2,5", 6 Ом
Регулировка высоких/средних/низких частот	да/–/да
Входы	AUX, iPod
Выход на наушники	нет
FM-приемник	да
Размеры сабвуфера (ШхВхГ)	376x390x240 мм
Вес	около 4,7 кг
Цена	\$250

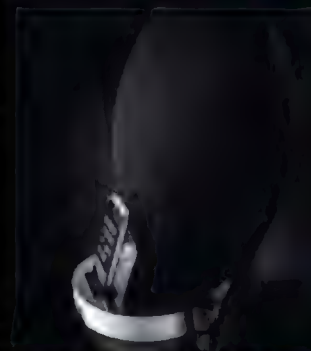


Плюсы

- Футуристический дизайн
- Хорошее звучание
- Встроенный FM-приемник
- Беспроводной ПДУ

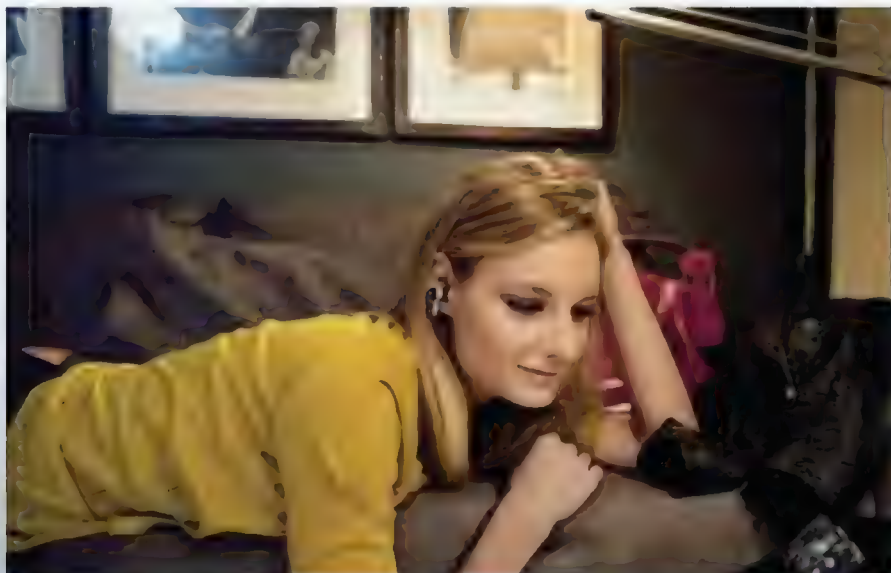
Минусы

- Значительных нет



Первая скрипка

Sony Ericsson W995



Технические характеристики:

Стандарт связи	GSM 850/900/1800/1900, UMTS 900/2100
Экран	TFT, 2.6", 240x320 точек, 256 тыс. цветов
Память	118 Мб, карты M2
Интерфейсы	USB 2.0, Bluetooth 2.0 (+EDR), Wi-Fi 802.11b/g
Камера	8 МП, автофокус, вспышка
Дополнительно	GPS
Аккумулятор	930 мАч, 9 ч разговора, 370 ч ожидания
Размеры	97x49x15 мм
Вес	113 г
Цена	\$600



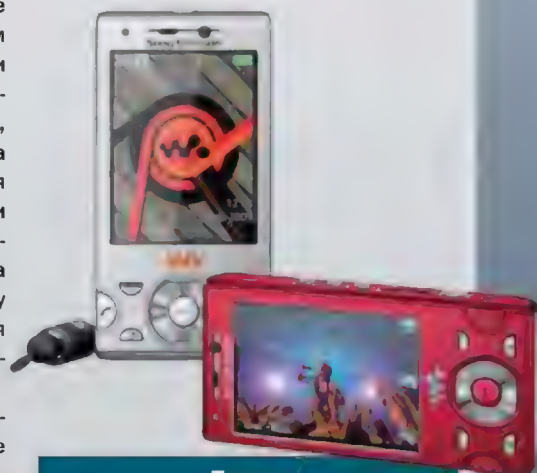
Красивому телефону – красивое имя. Новый музыкальный флагман компании Sony Ericsson зовут **Niaku**, хотя его официальное имя, как обычно, более скромное – W995. Пожалуй, это единственное, в чем проявилась «официозность», в остальном же аппарат получился простым и ненавязчивым, именно таким, какой требуется в напарники современному активному человеку. Впрочем, не только из-за этого. Куда важнее то, что он буквально «нафарширован» разными функциями и возможностями, какие только могут понадобиться в современном мире. Начнем с его основной функциональности, то есть – музыки. Телефон компактный, а значит – его с удобством можно носить в кармане джинсов, например, управляя вслепую – для этого на правой панели телефона есть специальные кнопки: начало и пауза в воспроизведении, перемотка на песню вперед или обратно, регулятор громкости. Кнопка вызова музыкального приложения вынесена отдельно, на левый торец. Самая нижняя кнопка справа предназначена для вызова фоторежима. Камера в **Niaku** не играет такой важной роли, как в телефонах K или S-серии, но все равно классная, аналогичная той, что была установлена в C905: восемь мегапикселей, с автофокусом, вспышкой, геотегами (причем на экране сразу видно, включены они или нет) и даже встроенной цифровой стабилизацией, правда, доступной только при выборе пейзажного режима съемки. Детализация снимков очень хорошая, гамму можно регулировать с помощью настроек. Естественно, что среди предустановленных программ есть и приложения для ми-

нимального редактирования фотографий и видеороликов. К слову, о месте хранения всего этого многообразия особо задумываться не придется – в комплект с аппаратом производитель включил карту памяти объемом 8 гигабайт. Учитывая стоимость телефона, это не удивительно.

Но вернемся все-таки к музыке. Петя **Niaku** может как через наушники, так и с помощью динамиков. Причем куда более интересно дело обстоит именно с первым вариантом воспроизведения: динамики у W995 качественные и громкие, разнесенные на верхнюю и нижнюю панель, а выходов для наушников целых два. На верхнем торце есть гнездо 3,5-мм для подключения наушников или акустики (это первый Sony Ericsson с таким разъемом); при этом комплектная гарнитура все равно подключается к фирменному разъему на левой панели – ей требуется дополнительное питание для шумоподавления и контакт для микрофона.

Что касается остальных возможностей, то производитель, естественно, не забыл об этом – работает W995 на основе привычной всем пользователям аппаратов этого производителя платформы A200; но это не значит, что ничего не изменилось – у аппарата очень качественно работает акселерометр, активируясь только тогда, когда это действительно надо, а не мельтеша перед глазами, как это бывает в других телефонах, в режиме плеера есть управление «тряской» и «жестами» shake control. Для любителей «повисеть» в интернете есть поддержка Wi-Fi. Да и заблудиться с W995 будет тяжело – встроенный GPS поможет найти дорогу как в дикой мест-

ности, так и в каменных джунглях. Время работы аппарата достаточно большое, чтобы можно было заряжать его не каждый день, а раз или два в неделю (при средней интенсивности использования), а вот со стоимостью дела обстоят чуть более спорно: 600 долларов для такого телефона сумма хоть и вполне оправданная, но все-таки далеко не маленькая.



Плюсы

- Импозантная внешность и удобство в руках
- Классный звук
- Качественная камера с автофокусом и вспышкой
- Гарнитура с шумоподавлением
- Карта на 8 Гб в комплекте

Минусы

- Не защищенная шторкой камера

А я еще и на машинке вышивать умею...

Logitech G19



Давным-давно в сильно отдаленной от центра Вселенной системе, на маленькой планете под незатейливым названием Земля компанией Logitech была изобретена клавиатура G15. Устройство это получилось таким интересным и удобным, что спустя некоторое время пользователи попросили добавки, а производитель выпустил обновленную версию. Потом появились апплеты, которые сделали клавиатуру еще более удобной и популярной, что и привело к рождению через пару лет наследницы престола. Итак, да здравствует новая королева игрового мира – Logitech G19. Она сильно отличается от своей предшественницы, как минимум тем, что энергии требует больше – у нее даже есть отдельный блок питания, который, к счастью, подключается не к самой клавиатуре, а к кабелю USB, чтобы не мешать пользователю. И, тем не менее, это выглядит крайне необычно. Питание нужно клавиатуре для того, чтобы поддерживать в рабочем состоянии все свои возможности, в том числе, большой цветной экранчик: монохромный

«глаз» с разрешением 160x43 пикселя у G19 заменили на цветной с разрешением 320x240 точек. Так что наблюдать за жизнью компьютера стало еще интересней. Жаль только, что изначальный набор апплетов для клавиатуры не сильно увеличился, но с этим легко справляются народные умельцы и то, что G19 может пользоваться «базой данных» своей предшественницы. В итоге, на экране клавиатуры можно просматривать температуру видеокарты, уровень загрузки и температуры процессора, состояние системы охлаждения, время, новости, ролики и фильмы, а также, при необходимости и совместимости игр с клавиатурой, некоторые игровые данные.

Правда, приветствуют новинку не все одинаково радушно – некоторым она кажется слишком уж громоздкой и даже монструозной, но, тем не менее, она достаточно мила. К тому же, недостатки своей внешности и некоторые огрехи конструкции (такие как не самая высокая чувствительность регулятора громкости, малые углы обзора экрана, из-за чего его

периодически приходится наклонять) перекрываются удобством использования клавиатуры: на нижней панели есть специальные бороздки для проводов (например, гарнитуры), кнопка блокировки Win, а если на G19 попадет вода, она просто просочится через отверстия на стол, не испортив само устройство. Да и яркая, настраиваемая под нужды и потребности пользователя подсветка тоже делает G19 удобной до чертиков.

Стоимость клавиатуры делает ее достоинства чуть более спорными, но для настоящего игрока это вряд ли станет преградой, особенно, если он хотя бы раз ощутит G19 под своими пальцами.

Требования к ПК:

ОС	Windows XP или Windows Vista
Коммуникации	USB 2.0
HDD	20 Мб
Дополнительно	поддержка GamePanel (www.logitech.com/gamepanel), розетка для питания

Технические характеристики:

Дисплей	320x240 точек
Программируемые кнопки	12
Макросы	36
Цена	\$200



Плюсы

Высокая эргономичность
Защита от воды
Бороздки для проводов
Настраиваемая подсветка
Два входа USB
Возможность создания собственных апплетов
Совместимость с апплетами от G15

Минусы

Короткий Shift
Не самая высокая чувствительность регулятора громкости
Малые углы обзора экрана

Я star, я superstar!

Samsung STAR S5230



Технические характеристики:

Стандарты сети	850/900/1800/1900 МГц
Разрешение камеры	3,2 МП
Музыкальный плеер	MP3, AAC, AAC+, MIDI
Память	50 Мб, слот для microSD (до 8 Гб)
Дисплей	240x400 точек, 16 млн. цветов, 3", TFT
Коммуникации	Bluetooth, USB (фирменный)
Аккумулятор	1000 мАч, 10/800 ч работы
Размеры	106x53x12 мм
Вес	92 г
Цена	\$220



В середине июля компания Samsung объявила о том, что Украина вошла в список 12 стран, в которых пройдет мобильный игровой турнир. Что это значит для игроков, относящихся к мобильным играм со всей серьезностью и ответственностью, скорей всего, вы сможете прочесть в октябрьском номере «Шпиля!», так как чемпион по игре на телефоне определится только 19 сентября. Остальным же начало мобильного чемпионата интересно будет скорее потому, что на нем представили новый телефон – Samsung STAR.

Помимо собственно принадлежности к игровому сообществу, телефон отличается еще несколькими приятными чертами. И самая главная из них – это его цена, 220 долларов или 1800 наших родных единиц денежного измерения. Для сенсорного телефона это совсем недорого – большинство из них стоят в полтора, а то и два раза дороже. Но такая разница в цене вовсе не означает, что S5230 получился урезанным в своих возможностях или не таким красивым, как его близкие собратья. Это вовсе не так: стилистичности, присущей топовым аппаратам, у него не отняли, скорее даже наоборот. С технической стороны у аппарата есть всего не-

сколько недостатков. Первый из них – это кнопка блокировки устройства, которая легко нажимается в кармане джинсов. Носите телефон в чехле, и вы избежите этой проблемы, а попутно защитите его и от царапин на экране. Вторая проблема – отсутствие вспышки, из-за чего снимки в помещении получаются посредственными. С этой проблемой справиться так просто не получится, но радует, что на улице S5230 снимает действительно хорошо. Естественно, это не 5 МП с автофокусом, но для того, чтобы запечатлеть довольные или вытянувшиеся от зависти физиономии знакомых, вполне хватит.

А завидовать тут действительно есть чему. Потому что система из трех рабочих столов и виджеты делают его удобным и функциональным – все нужные программы и даже более того можно расположить прямо на дисплее телефона. Места там точно хватит, а запускать их касанием пальца не только просто, но и в какой-то степени даже приятно. Радует, что производители начали использовать такие наработки не только в дорогих телефонах, но и в массовых – простым смертным тоже иногда хочется приобщиться к развлечениям небожителей ☺.

Что же касается игр, то тут дело обстоит сложно и интересно одновременно. Если вы сделаете S5230 своим мобильным спутником, готовьтесь к приятному времяпрепровождению за игрой и достаточно простому выбору приложений – пока что сенсорных игр не так много, как обычных, заточенных под кнопки. Впрочем, и немало; особенно, с учетом того, что именно на этом аппарате будет проводиться турнир в этом году, да и вообще сенсорных телефонов с каждым годом становится все больше.

Плюсы

- Громкий и качественный звук
- Доступная цена в сравнении с аналогами
- Большой экран
- 3 рабочих стола
- Удобство для игр

Минусы

- Нет вспышки
- Кнопка-блокиратор легко нажимается в кармане

Стиляга

Sony VAIO P VGN-FX117F



Технические характеристики:

ОС	Windows Vista Home Premium
Процессор	Intel Atom Z520 1,33 ГГц
ОЗУ	2 Гб DDR2 SDRAM
Жесткий диск	Ultra ATA/100, 60 Гб
Дисплей	1600x768 точек, 8", UWXGA X-black
Видеопамять	до 760 Мб
Коммуникации	802.11b/g/n Wi-Fi, Bluetooth, HSDPA/HSUPA, UMTS, EDGE, GPRS, GPS, 2xUSB, SD, MS Pro
Время работы	3 ч
Размеры	245x12x20 мм
Вес	700 г
Цена	\$1200



Компания Sony всегда умела и умеет делать дорогие вещи, которым легко можно простить их стоимость за один только внешний вид и ощущения, которые возникают при первом знакомстве и усиливаются при дальнейшей работе. Уж чего-чего, а удобства работы ноутбукам этого производителя не занимать, особенно, после того, как была обновлена клавиатура (в прошлом году) и после того, как для дисплеев стали использовать технологию X-black со светодиодной подсветкой.

Исключением не стали и нетбуки. Миниатюрный и прекрасный Sony VAIO P, оформленный в пластик «глубоких» цветов, отличающихся в зависимости от модели, смотрится действительно великолепно. Правда, выглядит он немного непривычно – устройство очень широкое и при этом высота экрана совсем небольшая. Из-за этого дисплей получился вытянутым, пусть даже занимает он не всю ширину – по бокам оставлено свободное место, а справа расположена еще и камера разрешением 0,3 мегапикселя. Такая вытянутость дисплея и высокое разрешение использованной матрицы позволяют просматривать

параллельно несколько сайтов, или смотреть кино и набирать текст. Еще, за счет большой ширины устройства, разработчики смогли удобно разместить клавиатуру, не сокращая ни количество кнопок, ни их размеры. Нет у Sony VAIO P только тачпада – вместо него использован point stick, а кнопки «мыши» находятся на самом краю, на стыке с передней панелью. Рядом же находится несколько кнопок для быстрого вызова мультимедийного меню (оно выглядит точно так же, как у компактной игровой приставки этого же производителя, Sony PSP) и для раскрытия активного окна в полный размер или его сворачивания в «миниатюру».

К плюсам этого малыша относится еще и то, что у него есть два порта USB – один на правой, другой на левой панели. Так что можно подключить мышку и еще одно устройство – например, накопитель данных или разветвитель. Нехило развит VAIO P и с коммуникационной стороны: помимо стандартного набора из Wi-Fi (кстати, используется и новый стандарт 802.11n) и Bluetooth, у него есть модули HSDPA 3G, GPS. Даже кардридер представлен сразу двумя слотами – для SD и MS Pro карточек.

А вот львиной силы от нетбука ожидать не стоит – он примерно сравним по мощности с другими топовыми устройствами этого класса: процессор 1,33 ГГц и два гигабайта оперативной памяти дополнены видеокарткой с возможностью использования до 760 Мб из запасов оперативки. Несмотря на то, что ничего сверхвыдающегося в этом нет, но для нетбука это достаточно хорошо; VAIO P – это «машинка», предназначенная не только для работы, но и для развлечений.

Плюсы

- Миниатюрность
- Нафаршированность беспроводными возможностями
- Удобная клавиатура
- Стильный вид

Минусы

- Слишком мелкие объекты на экране
- Высокая стоимость по сравнению с другими нетбуками

Долой провода!

ZTE ZXV10 W300 модем ADSL



В нашей повседневной жизни беспроводных устройств с каждым днем становится все больше и больше. И очень хочется избавиться себя от лишних проводов в помещении, будь то офис или квартира. Даже к стационарному ПК можно купить беспроводной адаптер, не говоря уже о современных ноутбуках и нетбуках, которые изначально поддерживают Wi-Fi. Но чтобы организовать беспроводную сеть дома или в офисе, не обойтись без беспроводных маршрутизаторов.

Одним из таких устройств является недорогой ZTE ZXV10 W300. Это ADSL модем (подключается к телефонной розетке) с возможностью проводной и беспроводной передачи данных. Он поддерживает все основные функции модема и маршрутизатора (основные характеристики смотрите в табличке справа). С помощью ZTE ZXV10 W300 можно без проблем создать защищенную беспроводную сеть, только нужно создать фильтрацию по MAC и IP-адресам. Даже не очень опытному пользователю будет просто это сделать, благо в комплект поставки входит руководство пользователя, на украинском языке. В нем подробно описано само устройство, возможные схемы подключения, а также манипуляции по настройке основных и дополнительных функций модема.

Кроме инструкции в коробке с устройством вы найдете блок питания, два кабеля RJ11, один RJ45 и ADSL сплиттер для одновременного подключения модема и телефона.

Производитель дает на ZTE ZXV10 W300 гарантию 12 месяцев.

Технические характеристики:

Интерфейсы	1xRJ11 (поддержка ADSL/ADSL2/ADSL2+), 4xRJ45 – 10/100Мбит/с
Поддержка VLAN	есть
Стандарты	802.11b/g
Скорость передачи данных	до 54 Мбит/с
Особенности	поддерживает режимы моста и маршрутизатора
Стандарты шифрования	WEP, WPA/WPA2
Размеры	190x130x35 мм
Вес	350 г
Цена	\$60



Устройство предоставлено компанией «Кортел» (<http://cortel.com.ua>)

Art4Art Entertainment™

Sedna International Limited

представляет:



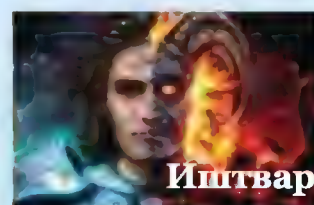
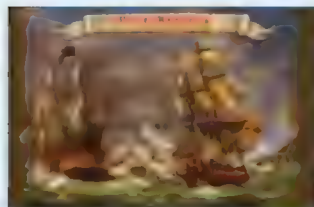
Международная конференция разработчиков онлайн игр

Украина, г. Киев, 10 октября 2009 года

Впервые! Конкурс лучшей браузерной игры! В рамках конференции проходит конкурс лучшей браузерной игры украинских разработчиков, победитель определяется игроками, награждение пройдет на конференции.

Голосование открыто на сайте конференции (www.confog.org.ua).

Проголосуй и дай возможность победить своей игре!



WCG'09 UA: живее всех живых



Несмотря на все слухи, которые блуждали в сети, отборочные игры World Cyber Games '09 не обойдут нашу страну стороной. Опасения и догадки кибератлетов в пух и прах разбила пресс-конференция, состоявшаяся 21 июля. В августе-сентябре в Украине уже в девятый раз пройдет отборочный тур к Чемпионату мира, принимать который в этом году будет город Чэнду (Китай).

Кризис хоть и не убил всеми нами любимый ивент, но местами покалечил. Предварительно было принято решение снять одну из игр, но организаторам все-таки удалось оставить список игровых дисциплин в привычном для нас виде. Так, на

грядущих отборах все желающие смогут сразиться в следующих дисциплинах: Counter-Strike, WarCraft III, FIFA 09, StarCraft. Сразиться смогут все, а вот получат оплачиваемые квоты только победители трех дисциплин. Казсеры могут расслабиться, ведь призеры турнира по Counter-Strike гарантировано получат оплачиваемые квоты на национальный

финал и Чемпионат мира. А вот стратегам и любителям мячик виртуальный попинать еще предстоит понервничать, ведь именно триумфаторов в одной из этих дисциплин могут лишиться шаровых поездок на финалы. Велосипед изобретать не стали. Квоты на финалы получают те игровые дисциплины, в которых по результатам отборов примет участие больше игроков. Победители в самой непопулярной дисциплине также смогут принять участие в национальном финале, вот только поездку в столицу им придется оплатить самостоятельно. Продолжая тему неоплачиваемых квот, спешим сообщить, что в этом году их будет предостаточно. В Чэнду смогут поехать по три игрока в одиночных дисциплинах и две команды по CS. Единственное условие, которое ставят организаторы, воспользоваться неоплачиваемыми квотами смогут только серебряные и бронзовые призеры национального финала.

Еще одно нововведение – мобильный турнир. Украина вошла в список 12 стран мира, где в рамках WCG состоится мобильный турнир Samsung Mobile Challenge по игре Asphalt 4. Официальным мобильным телефоном турнира объявили новый Samsung Star (S5230), но сразу бежать в ломбард со своим телефоном не стоит: игру поддерживают многие современные аппараты. Как и казсеры, призеры национального финала в дисциплине Asphalt 4, гарантировано получают квоты на Grand Final.

Что ж, наш праздник никто не отменял. Регистрация на турнир уже открыта, и впереди нас ждут незабываемые эмоции. World Cyber Games всегда был для нас чем-то особенным. Для кого-то WCG это повод встретиться со старыми друзьями. Кто-то целый год готовился, чтобы превзойти извечного противника. Для избранных это просто работа, но для всех нас World Cyber Games это больше чем игра.

Виталий Полищук

Чэнду – город в юго-западном Китае, в долине реки Миньцзян, административный центр провинции Сычуань. Согласно современному китайскому административному делению, Чэнду является городом субпровинциального уровня и в административно-территориальном плане делится на:

- Девять городских районов: Вэньцзян, Лунцюань, Синьду, Ухоу, Цзиньню, Цзиньцзян, Цинбайцзян, Цинъян, Чэнхуа
 - Четыре города уездного уровня: Дуцзяньян, Пэнчжоу, Цюлай, Чунчжоу
 - Шесть уездов: Даи, Писянь, Пуцзян, Синьцзинь, Циньтан, Шуанлю
- Население четыре млн. человек (2004), с пригородами 4,6 млн. человек, пятый по населенности город Китая.

Asphalt 4 – четвертая серия популярной гоночной игры для мобильных телефонов. Десяток автомобилей и мотоциклов на ваш выбор, в числе которых Bugatti Veyron, Ferrari F430 Spider, Nissan GT-R, Ducati 1098. Разнообразные трассы в разных уголках земного шара. Полюбившиеся всем режимы игры: дрифт, преследование и разгром всех.

Количество квот, даты и места проведения отборочных:

Даты	Город	Место	CS	WC	SC	FIFA'09
29-30.08.2009	Донецк	Киберспорт Арена	2	2	2	2
29-30.08.2009	Одесса	Ангар 18	2	2	2	2
29-30.08.2009	Харьков	Chatrux	2	2	2	2
05-06.09.2009	Днепропетровск	Chatrux	2	2	2	2
05-06.09.2009	Симферополь	Атлантида и PRO	2	2	2	2
05-06.09.2009	Львов	TNT Arena	2	2	2	3
12-13.09.2009	Киев	Samsung C:\Club\Livoberezhna	4	4	4	3
Количество оплачиваемых квот на Гранд Финал в Чэнду, Китай			1	1*	1*	1*
Количество неоплачиваемых квот на Гранд Финал в Чэнду, Китай			1	2	2	2
Всего квот на Гранд Финал в Чэнду, Китай			2	3	3	3

**в самой непопулярной дисциплине не будет оплачиваемой квоты*

Первая многопользовательская игра для мобильных телефонов. 35000 игроков. Безграничные просторы игрового мира. Присоединяйся. Три игровых расы, два игровых класса, более ста существ, сотни умений и способностей героев, мощная магия и специальные способности героев и многое другое. ONLINE! Для заказа отправьте SMS с текстом 7128 на номер 7061

Age of Heroes - ON-LINE!

заменяемый пид для
к, кто хочет хорошо
вести время на

Єдине місце, де Е
можете побачити на ри
бох братів один про
один!

Реалістична фізика
управління з'тнень

Пісок радіоактивний
пустель плавиться гуд
бронзованим колесам

и - олімпієць радянської
спадщини з дуже
відповідальним

Наймайте кораблі
командуйте флотиліями
опануйте абсорбач

Brotherly Love, Inc.

Поблизайте там, де ніколи

раша покровова
трателя Телер ва
ерой позорюс не один.

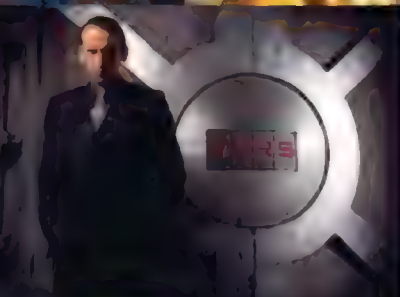
Богатир Добриня Ник
выправиться на пошу
внуфадені премінізі

лучшего снайпера
правили в самую гущу
осуждённого конфликта.

Будьте готовы
захватывающим партиям
«Компьютера»

Найкращим відомим відомостям СМГ на протязі усіх років роботи. Вартість покриває для абонентів усіх тарифних планів GSM операторів до 4000 - 5 грн. Тариф у гривні з включенням 1000. Додатково утримується збір за Пінк-кодів та збір за 7,5% з вартості послуг без включення 1000.

Этим всем занимаются «специализированные» люди



Даже самые заядлые пессимисты готовы иногда верить в то, что в мире есть высшие силы, которые защитят его от опасности, с которой обычный человек справиться не может. Речь, естественно, идет не о религии или взглядах на нее, а о существах куда более реальных и вполне себе телесных. Трейлеры фильма «2012» наглядно показывают, что такой силой не может быть и не будет никогда правительство, зато существование специальных и ну ооочень секретных служб никто не опровергает, что дает возможность человеку в душе надеяться на защиту от преждевременного конца света, а киношникам снимать все новые и новые фильмы, посвященные этим самым защитникам планеты в целом и нас с вами в частности. Причем предстают перед нами защитники мира на Земле в самых разных обликах: в силу политкорректности и бурной фантазии авторов среди них есть представители всех наций, в том числе и животных. Не обошли вниманием даже мух.

Атака Hasbro

Первый и самый сильный удар готовы нанести ребята из G.I. Joe – всемирного специального отряда, который борется со всеми, кто называет себя плохими, и делает это очень качественно. Как говорит их начальник, там, где другие сдаются,

проходим мы. И ведь проходят, пусть и не с первого раза, потому что по законам киношного жанра на силу всегда находится другая сила.

Начало «Атаки кобры» по-настоящему захватывающее – отряд бойцов просит доставить новые секретные боеголовки, но по дороге начинает происходить нечто странное. Не в том смысле, что на них нападают, нет – странности происходят еще раньше, когда только один человек из всего отряда замечает, что, вообще-то, только что должен был быть контрольный пост, которого не было. А остальные типа не заметили ничего странного – пушной зверек как обычно подкрался незаметно, пусть даже зрители его видели издали. Ну да ладно, с кем не бывает, у нас вон военные тоже учения проводят интересно иногда – один раз дом случайно взорвали, хорошо, под снос был приготовлен, другой раз самолет сбили не менее случайно...

Куда более странно то, что главный герой очень быстро переименовался на сторону G.I. Joe, хотя в противоборствующем отряде была его давнишняя знакомая. О том, что они знакомы и далеко не равнодушны друг к другу, главные герои сигнализируют глазами, как машины фарами на ночной трассе – не заметить просто невозможно. Впрочем, не будем лишний раз спойлить – сюжет у фильма настолько простой и незамысловатый,

что понять его может каждый, даже если периодически переставать следить за происходящим на экране. Ведь «Атака кобры» – кино развлекательное, оставляющее после своего просмотра практически полную пустоту в голове, прерываемую лишь периодическими взрывами и спецэффектами. Оных в похождениях отряда G.I. Joe гораздо больше, чем шуток, хотя и их тут немало. Правда, есть два места в фильме, когда эффекты вдруг куда-то пропадают – отходят по своим делам что ли. Самый очевидный из них – в конце фильма, когда за «спиной» главного героя появляются другие корабли. Пластиковость происходящего сразу бросается в глаза. Впрочем, и без этого видно, что концовку фильма просто «слили», причем есть подозрения, что в унитаз и вместе с написанным сценарием. Потому что если две трети ленты происходящее отличается логичностью, то последние «надцать» минут оно больше напоминает пресловутую манную кашу с комочками. Роль комочков исполняют штампы, в которых угадываются дыхание Дарта Вейдера, старый-добрый Фантомас и еще с десятков различных старых фильмов, вплоть до «Мумии», снятой ранее этим же режиссером.

Впрочем, к тому моменту тебе уже просто интересно, чем все это закончится, а еще – ты банально следишь за актерами



и наслаждаешься ими. Потому что подобрали их очень хорошо: роковая блондинка из отряда Кобры, милый мальчик-ученый, превращающийся в отвратительного и страшного «доктора Зло», мужественный главный герой и его юморной товарищ, напоминающий о боевиках класса «Wild Wild West» и «Люди в черном», страстная, но держащая себя в ежовых рукавицах рыженькая зазнайка, строгий и добрый генерал – все это прописано в лицах ничуть не хуже, чем в исполняемых актерами ролях. Представить себе на месте того или иного персонажа другого актера сложно, а это уже само по себе хороший результат.

Благодаря всему этому фильм за первые выходные собрал в родной Америке 56 миллионов, что вполне неплохо для кино такого уровня. К тому же, не стоит забывать, что G.I. Joe – это фановое кино, снятое по мотивам всемирно известной серии солдатиков от Hasbro. Даже если бы кино провалилось, продажи «игрушек» все окупят, но фильм и без того держится неплохо и лица не теряет – боевой дух замещает местами сюжет, красивые герои и героини прикрывают своими спинами проехи в спецэффектах и логике. Мальчишам, а также некоторым девочкам, такое кино уж точно понравится. И не зря. Ведь где еще можно одновременно увидеть борьбу людей против людей, а не роботов или технологий, красивые восточные единоборства, в том числе – бой между детьми, падающую Эйфелеву башню, подводные и воздушные бои и привлекательных девушек в латексных черных костюмах, под которыми оказываются вечерние платья.

Грызуны возвращаются

Ну кто же не помнит мультсериал «Чип и Дейл спешат на помощь», в котором отряд добрых мышей и бурундуков помогал всем, кому требовалась помощь. Дамочка из этого отряда, Гайка, даже в некотором смысле этого слова стала секс-символом эпохи, а это многого стоит! Хойт Йетман решил повторить успех грызунов на экране, только теперь это будут уже морские свинки. Правда, о плагиате речи нет – это просто триумфальное возвращение милых пушистиков, которые по доброте душевной решили спасти нашу планету.

Откуда они такие взялись – все это будет рассказано в фильме. Их создавали как специальный отряд, а потом за ненадобностью «списали на берег», отправили на пенсию, оставили доживать свой век, как обычных домашних зверьков. Но наши герои с этим не согласны, они вступают в бой, едва только прознав о зловещих планах Билла Найи, исполнившего роль злодея, который хочет захватить власть над бытовой техникой и таким образом захватить планету. Сюжет прост, но в «Бригаде М» самое главное не сюжет, а сами события, происходящие на экране. Важно не то, что морские свинки дерутся с врагом, а то, как они это делают.

Техническая сторона и вооружение напоминают оное из «Бондианы» и совершенно не зря – ведь именно похождения «агента 007» являются самыми культовыми и обожаемыми во всем мире, можно сказать, образцовыми. Это не плагиат – просто ученый, который отвечал за эксперимент с морскими свинками, увлекался «бондианой» и, как следствие,

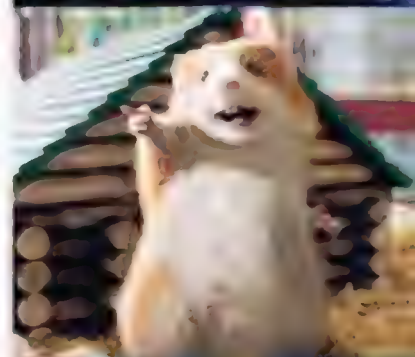
использовал некоторые наработки, которые были у «агента 007». К тому же, перенесенное в микромир грызунов все это оборудование смотрится несколько иначе и очень забавно. Добавьте к этому фирменную диснеевскую анимацию – и получите классный результат, от которого глаз оторвать невозможно, то есть, именно то, что получилось в итоге под названием «Бригада М». Но мы вовсе не хотим сказать, что оно не грозное – убить морские свинки могут, хоть и предпочитают действовать тихо и аккуратно, нейтрализуя своих соперников гуманными методами – кино-то детское, надо держаться в рамках.

Тут даже шутки вписываются в рамки детского восприятия и понимания. Так что «Бригада М» получилась хоть и смешной, но очень доброй и немного наивной. Пошлых шуток совсем мало, да и те – не выходят за грани разумного.

В общем, «Дисней» в очередной раз показал, что своих позиций он сдавать не собирается, несмотря на летнее затишье. Странно, но привычной уже борьбы между «Пиксаром» и «Диснеем», с перетягиваем зрителя на свою сторону, в этот раз нет – пиксаровских мультяшек в ближайшем будущем не наблюдается. То ли они таки договорились выпускать их попеременно, то ли «Пиксар» готовит для нас что-то такое, что заставит забыть о своей любви к напичканным технологиям пушисткам и снова стать на сторону другого добра.

Мы просто хотим вернуться домой

На фоне большинства современной фантастики «Девятый





округ» смотрится очень необычно. Первые минут 10-15 просмотра он даже на фильм не похож – документальная сводка фактов, интервью, вычленив в котором сюжет достаточно сложно, равно как и найти рациональное зерно. Первые 10-15 минут терзаешь себя мыслью о том, зачем надо было делать такое вообще, какую цель преследовали снимавшие фильм люди, ради чего все это делалось. Первые 10-15 минут просмотра ты борешься с желанием просто встать и выйти из зала или поспать, чтобы не портить настроение ни себе, ни окружающим. А потом начинается то, из-за чего ты понимаешь необходимость такого подхода, начинается то, что ставит все на свои места и заставляет начать думать над происходящим. Примерно в то же время начинаешь понимать, что перед тобой не рядовой представитель жанра «фантастика», в котором ключевое место занимают спецэффекты и технологии, а то, что понимали под этим словом раньше – во времена Бредбери и Уэллса, когда использовали фантастический антураж для того, чтобы передать какую-то мысль, которую в стандартных условиях передать сложно или которая в стандартных условиях будет звучать слишком банально и напыщенно.

Впрочем, науке и кинематографу известны случаи, когда киношники пытались экранизировать старую фантастику, но делали из нее совсем не то, что должно было бы быть изначально: это и недавний «Обитаемый остров», и «Война миров»,

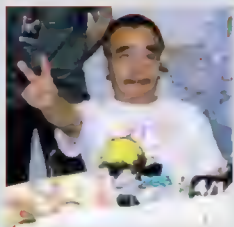
и даже снятый американцами много лет назад «Солярис». Увы, но все это поселило некую уверенность в том, что американцы умеют делать только экшны, а наши – не умеют делать ничего. Раньше был СССР, в котором кино снимали точно по книге, но его больше нет по причинам от нас независящим и только ради старого-доброго кинематографа его возрождать явно не стоит. Лучше искать новых людей, которые смогут что-то изменить.

Таких, как Нилл Бломкэмп – режиссер «Девятого округа», о котором как раз и идет речь. Завязка сюжета не слишком напыщенная или интересная: в один прекрасный день над городом Земли зависает огромный космический корабль, из которого на голову ошавевших людей вываливается толпа жукообразных инопланетян, по техническим причинам вынужденных сделать на Земле аварийную остановку. Остановка затянулась на двадцать лет. За это время пришельцы размножились по экспоненте, превратив отведенный им район N9 в нечто среднее между сталкерской Зоной, китайским рынком и бразильскими фавелами. Тут процветает мафия – люди, которые прижились за счет умения торговать и забивать на принципы. Торговля более чем выгодная – инопланетяне падки на кошачьи консервы. Это, пожалуй, единственная шутка юмора, которая есть в фильме. «Девятый округ» – кино серьезное и в некотором смысле даже драматичное.

В общем, такая обстановка властям в один прекрасный

день надоела, и они решили при помощи одной корпорации, которая по сути является самой крупной охранной фирмой и производителем оружия, переселить жуков в район N10, больше напоминающий концлагерь. И все бы ничего, если бы во время операции с одним из людей не произошло несчастье – он начал превращаться в инопланетянина. И вот тут-то и открывается истинный лик организации, людей в общем (в том числе, и главного героя, который вовсе не является со всех сторон положительным персонажем), пришельцев и всего мира вообще. Следить за тем, как развиваются события действительно интересно, думать – просто некогда. Мысли начинают копошиться в голове уже позже, после просмотра фильма, и тогда вам обеспечены несколько часов напряженной дискуссии с самим собой или друзьями о том, что же собственно хотел сказать режиссер и его команда, о чем рассказывает фильм, и почему все произошло именно так.

А как же действие – спросите вы? Оно тут есть, только ему отводится роль второго плана: стрельба, мясо и взрывы подчеркивают и дополняют события, а не создают их. И это хорошо, потому что таких фильмов мало, потому что такие фильмы нужны. Правда, уверенности в том, что «Девятый округ» принесет своим создателям большую прибыль нет, слишком уж оригинальный и самобытный получился фильм, слишком пронзительный жесткий и жестокий, хоть и не лишенный романтики и сарказма.

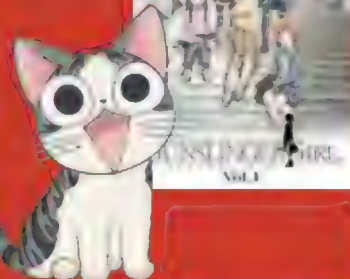


Масао Маруяма



СТУДИЯ MADHOUSE: ДОМ СУМАСШЕДШИХ

MADHOUSE



В Японии надо быть храбрым, чтобы выбрать путь аниматора. Во-первых, в стране Восходящего Солнца очень ограничена земная поверхность, взгляните на карту – сплошные острова, а население все растет и растет. В результате, недвижимость очень дорогая, а аниместудии порой ютятся если не в подвалах, то в очень маленьких помещениях. Поэтому среднему аниматору достается рабочая кабинка размером 1,5x1,5 метра, отгороженная от соседней листами гипсокартона или чем-то похожим. Вот и представьте, приходишь с утра в такую конуру, доверху заполненную бумагами, карандашами, красками, сценарием, утвержденными концептами персонажей, артбуками, плюшевыми талисманами, врубаешь плеер и – вперед, на отрисовку очередных сцен очередного многосерийного аниме!

Во-вторых, японцы очень трудолюбивы и отлынивание от работы для них нонсенс – это грозит просто увольнением, так что как у нас, сидеть и делать вид, что ты ищешь философский смысл в пятнах на потолке, не получится, будь добр – отработай свое время. В-третьих, когда на любой студии подходит дедлайн, то бишь время завершения производства мультфильма, начинается настоящий сумасшедший дом. Обязательно часть сцен надо переделывать и исправлять, при этом уже идет озвучивание и сведение ленты. Работники студии частенько работают сверх нормы, просиживая до 11-12 ночи в своих будках, едят и не спят тут же, и так неделю-две, а то и больше подряд. Как вы понимаете, эти героические

усилия в результате дают нам новую порцию аниме, которую мы с удовольствием рассмотрим всего за тринадцать часов, а несчастным аниматорам они дают если не моральное удовлетворение, то хотя бы зарплату.

В 1972 году ученики и сотрудники легендарного Тэдзуки Осаму, работавшие на его студии Mushi Productions, решили основать новую студию, так как родную постигло банкротство. Собрались Ринтаро, Масао Маруяма, Дэдзакки Осаму, их коллеги и, не долго думая, назвали свое новое детище Madhouse, что вполне соответствует описанному выше. А когда вы создаете что-нибудь новое, конечно, появляется запал, азарт и желание покорить весь мир, поэтому новая студия с жаром бросилась в работу. До середины 90-х годов упор делался на OVA и полнометражки, потом снимали в основном ТВ-сериалы. Отчасти это было связано с понижением на рынке аниме прибыли от OVA-формата и быстрым развитием кабельных и спутниковых ТВ-каналов. Тем не менее, компания даже получила приз в марте 1989 года на Японском фестивале анимации за «вклад в развитие» OVA. До сих пор Madhouse работает очень продуктивно, выпуская в год более десяти сериалов. Главный офис студии расположен в Огикубо, пригороде Токио, в высотном офисном здании American Express. Среднее количество постоянных работников – около восьмидесяти, оно может сильно колебаться в зависимости от того, какие проекты находятся в работе на данный момент.

Так как студия выпустила огромное количество аниме, назовем только некоторые наиболее известные из них: «Охотник на вампиров Ди», «Метрополис», «Триган», «Магазинчик ужасов», «Ди Ги Чарат», «Девочка, покрывшая время», «Тетрадь смерти», «Воспоминания о будущем», «Александр Македонский», «Галактический ангел А», «Бесконечная одиссея капитана Харлока», «Манускрипт ниндзя», «Школа убийц», «Парадайз кисс», «Нана», «Пираты черной лагуны», «Нейро Ногами – детектив из ада». Сотрудничество с известной манга-группой CLAMP вылилось в экранизацию целого ряда их произведений: «Сакура – собирательница карт», «Токио Вавилон», «Х», «Клэмп в стране чудес», «Клевер».

Вместе с известной игровой студией Square Enix компания работала над OVA Final Fantasy VII: Last Order; а также продюсировала все ленты культового Сатоси Кона: «Идеальная синева», «Актриса тысячелетия», «Паприка», «Однажды в Токио». На студии работает уже признанный классик мистики и киберпанка в аниме, режиссер Есиаки Кавадзири. На его счету такие работы, как «Лабиринт сновидений», «Синдзюку – город Ада», «Кибергород Эдо 808», «Аниматрица» (серия Программа). Периодически студия помогает не менее известной Ghibli в выполнении анимации по ее проектам, таким как «Мой сосед Тоторо», «Ходячий замок Хаула», «Унесенные призраками» и другие.

В 2008 году Madhouse совместно с Walt Disney сделали адаптированную для японского рынка версию мультфильма «Лило и Стич», где действие



происходит в Японии, а главную героиню зовут Ханакко. Также аниматоры приложили руку к одной из частей последней анимационной экранизации Batman: Gotham Knight. Возможно, благодаря главному продюсеру Масао Маруяме студию любят и знают на Западе, он говорит, что не делает особых различий для японского или зарубежного зрителя, любому должна быть понятна суть. Масао – это такой себе творческий гений студии, ведь именно он выбирает какую мангу стоит экранизировать, в каком проекте принять участие. В его сферу работы входит и поиск денег на проект, и набор аниматоров, и планирование самих съемок. Также он много путешествует по миру, посещая практически все аниме- и кинофестивали, которые зовут его в гости. В 2002 году за личный

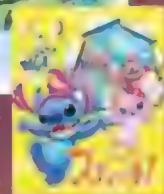
вклад в развитие анимационной индустрии Маруяма удостоился приза седьмого фестиваля анимации в Кобэ. Он стал первым продюсером, получившим эту награду.

Из новинок 2009 года можно назвать яркую полнометражку Redline и сериал RideBack, оба эти творения объединяет тема гонок. В Redline рассказывается о смертельных автогонках, которые проводятся раз в пять лет, эту картину студия хотела презентовать в июне на Международном анимационном фестивале в Аннесси (Франция), а потом, в самый последний момент, перенесла презентацию на кинофестиваль в Локарно (Швейцария) в августе – судя по всему, они не успевали закончить фильм к первой дате. В RideBack история разворачивается в 2020 году; бросившая

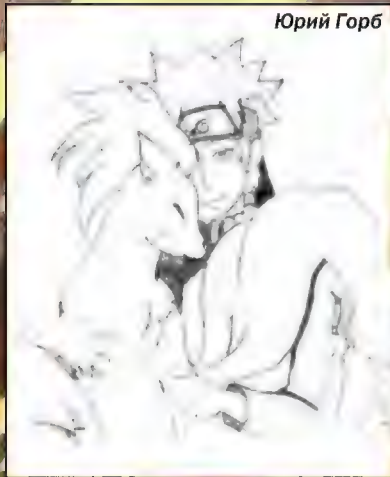
балет хрупкая девушка Рин начинает заниматься новым видом гонок на мотоциклах-трансформерах с целью найти себя в этой непростой жизни. Это двенадцатисерийное аниме транслировалось в Японии с начала 2009 года, будем надеяться, что скоро оно доберется и до нас. Также руководство студии обмолвилось, что на 2010 год запланировано закончить полнометражку по «Тригану».

Сейчас студия работает над героями вселенной «Марвел» вместе с Marvel Animation, в первых сериях обещают зрелищные баталии между Железным человеком и Вольверинем. Запланировано снять 12 эпизодов по тридцать минут, премьера сериала состоится весной 2010 года в Японии.

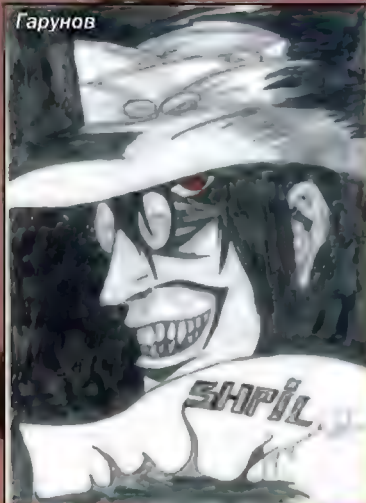
Happynews



Юрий Горб



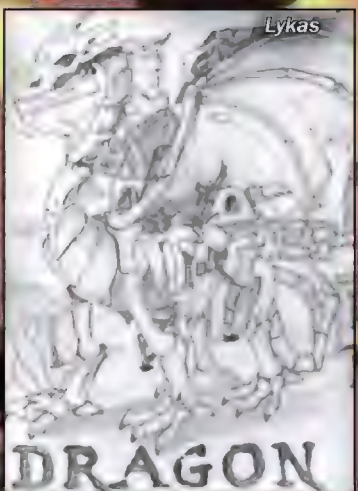
Гарунов



Юрий Д.



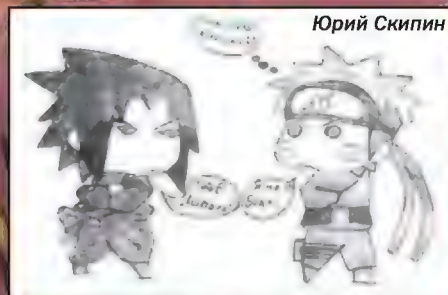
Lykas



Кирилл Рутман



Юрий Скипин



Андрей Любимов



Результаты конкурса смотри на стр. 63

ШПНАЛЬ!

P.S. Ви краші!!!

← Привет Артем! Не хотелось бы расстраивать, но писать о Lineage 2 еще больше вроде как смысла нет (у нас даже спецвыпуск был), к тому же слишком много других игр выходит, просто не получится успеть все и сразу и при этом ничего не пропустить – места ведь в журнале не так уж и много. Зато мы написали о «Тере» – почти «Линейка», только веселей.

Пише вам лист ваш давнішній читачь (який краще не заплатить за інтернет, але купить журнал). Коли я дізнався, що ви перестали на деякий час існувати, я перестав їсти, пити, грати в комп'ютер і закутувся фольгою. Але я вірив що ви не здастесь просто так, і я був правий.

1. Що треба зробити, щоб стати редактором вашого журналу? Закінчити спеціальний інститут ім. Шпиль? Побити гліруч дракона? Мати знак обраного? Чи дати хабара в розмірі 1500 мільйонів аден?

2. Кризис, кризис... Проїшов я кризис, прикольна гра, але деякі наркозалежні джерела повідомляють, що із-за нього більш не будуть проводитись ніякі ігрові виставки. Невже це так?

3. Коли відкриється ваша рубрика Не боян?

На перед дякую, більше вам
перемог. Ваш читачь Venom.

← **Стать редактором**
не позволит грозный взгляд
Бондда – все, кто порывался, лег-
ли в тяжком бою. А вот автором
стать вполне даже можно, и это
намного проще☺. Вот Tata Raven
это уже сделала, например.

Выставки... больная мо-
золь для всех нас, пока что о
них или хорошо или никак. Пока-
что – никак. Рубрика «Не боя!»
запустится вместе с сайтом,
как только – так сразу 😊. Сами
ждем – не дождемся перереза-
ния красной ленточки.

→ Добрый день, уважаемая редакция журнала «Шпиль!» (надеюсь, не очень пафосно? =)). Читаю Ваш журнал уже очень-причень давно, я бы даже сказала слишком давно, если не с первого выпускаемого номера, то уж точно со второго ^__^

А когда-то даже присылала Вам свою героическую песнь о творческом коллективе редакции =)) Кстати, и ее даже опубликовали! Для меня это была великая честь))

Хм+ так о чем это я? Ах, да+ У меня к вам возник такой вот немного нескромный вопрос (о нет! Вовсе не о том, о чем Вы могли подумать =)) Вопрос такой - можно ли стать Вашим автором, и что для этого нужно сделать? Одна из моих «мечт» - увидеть наконец-то на страницах «Шпиля!» - свои рассказы+ э-э+ кхе-кхе+ то есть - статьи! Вот!

С надеждой жду ответа с подробным описание пунктов по «становлению» автором (или как это правильнее? Корреспондентом!) вашего замечательного журнала.

Заранее благодарна.

С уважением,

Главный читатель всех времен и народов - Тата Raven (можно - Таточка =))

P.S. К письму прикрепляю для примера свою статью об ММОПГ Терра. Возможно, она вам подойдет. Очень надеюсь =))

← Мечты иногда сбываются 😊 Впрочем, ты наверное уже об этом знаешь, а теперь знают и все читатели. Как видите, шанс стать автором есть всегда и все, что от вас требуется – написать интересную статью по интересной и актуальной игре.

Прочитал вашу статью про игры для n-gage в рубрике cell-o-fan и мне стало интересно что вы напишите про такие игры как ferrari gt: evolution, global race, про порт quake 3, warcraft 2, duke nukem 3d :) в какие игры стоит поиграть на n82 или смартфонах такого типа? Почему на смартфонах тормозят ява игры, которые летают на обычных телефонах? Кстати фифа09 че платная чтоли?:-)

← Истинные фанаты мобильных игр, которые имеются среди наших авторов, подсказывают, что эти игры достаточно старые, а мы пишем о новинках. Тем не менее, вещи это культовые и в Warcraft 2 до сих пор сами иногда гоняем.

Почему на смартфонах тормозит java? Потому что она там плохо оптимизирована, в особенности это касается 3D. Вывод – играть в sis-приложения.

 Hello, «Шпиль»

Пишу во-первых потому что не увидел своего письма. Во-вторых присылаю 2 статьи по Eternal Eyes и Metal Slug X. Надеюсь вы их напечатайте. Если понравятся пришли какую-нибудь игру. Конфигурация компа: PII 2 ГГц, 15 Gb оперативки, 3D video card Nvidia GeForce 2. Можно мне работать в вас в журнале?

P.S. А где мой рисунок? А?

Игры на CD дисках присылайте, а то на DVD мой комп не читает.

Ваш @Rose@ (экс-Raven)

← Редакция дружно собирает с пола челюсти, яро завидуя конфигурации компьютера, поэтому на остальные вопросы отвечать оказалось банально некому...



Игроскоп

Журнал «Шпиль!» при поддержке компаний AirTies и Creative, производителя беспроводного оборудования для домашних пользователей, начинает очередной тур традиционного конкурса «Игроскоп». Среди приславших правильные ответы будут разыграны три призовых места. За первое место – 4-портовый беспроводной маршрутизатор AirTies RT-205, второе – веб-камера Creative PC-Cam 600 и третий приз – веб-камера Creative CardCam Value.



AirTies RT-205

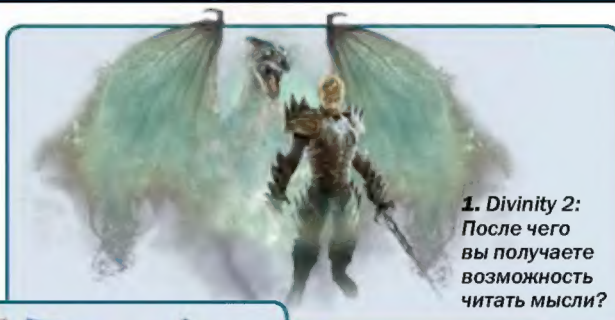


Creative PC-Cam 600



Creative CardCam Value

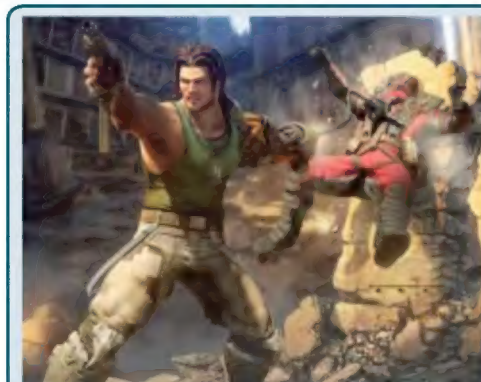
Итак, вот наши вопросы:



1. Divinity 2:
После чего вы получаете возможность читать мысли?



2. Battlefield Heroes: Сколько классов героев есть в игре?



3. Bionic Commando: За что посадили Натана Спенсера?



4. «Ост-Индская компания»: Какие три основных товара выгодно покупать в Индии?



5. Summer Athletics 2009:
Сколько видов спорта представлено в игре?

По результатам конкурса Фанарт, проводимого совместно с магазином AnimeUA.net, первое место в Фанарте и фигурку из серии Онимуша получает Юрий из Киева за рисунок по Evangelion. Дополнительные призы – аниме-блокноты – получают

Абдул-Халик Гарунов из Одессы и Андрей Любимов, не признавшийся в своем месте жительства. Если не выиграли – не расстраивайтесь. Присылайте новые работы и участвуйте в новых турах Фанарта.

Игроскоп

1.
2.
3.
4.
5.

№9
2002

* Ф. И. О. _____

* Адрес отправителя (город, район, обл., почтовый индекс) _____

Контактный телефон _____

E-mail _____

ICQ _____

Графы с пометкой * обязательны для заполнения



НА НАШЕМ ДИСКЕ!



ИГРЫ

Демоверсии

Batman: Arkham Asylum
Другой мир
East India Company
Mini Fighter
Bionic Heart
Super Laser Racer

Полные версии

Super Mario 3: Mario Forever Advance
VDrift
Smokin' Guns
Armagetron Advanced
Assault Cube
Egoboo

Shareware

Веселая ферма 3
Таинственный мир искусства
Магнат отелей
Небесные острова
Супер Покер!

ПАТЧИ

Diablo II
Penumbra
ARMA2 1.03 (англ.)
Defense Grid 1.1 (англ.)
Ост-Индская Компания 1.05 (рус.)

Fallout 3 1.7 (англ.)

Trine 1.03

The Sims 3 1.4.6 (мульти)

Sacred 2 2.40-2.43 (рус./англ.)

War3 TFT 1.24a (рус./англ.)

War3 ROC 1.24a (рус./англ.)

ВИДЕО

Assassin's Creed 2

Alpha Protocol

Batman: Arkham Asylum

BLUR

Call of Duty WaW

DIRT 2

Dragon Age Origin

Fairytale Fights

FIFA 10

Machinarium

Modern Warfare 2

NFS Shift

RAGE

Section 8

Wolfenstein

и другие

ПРОГРАММЫ

Tuxpaint 0.9.21

Drive Backup 9.0 Free Edition 32/64 бит

Audacity 1.2.6

БОНУС

Обои, музыка, скринсейверы, курсоры

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С МУЛЬТИМЕДІА

З питань партнерства звертатися: "1С Мультимедіа Україна" (044) 404-2636, info@games.1c.ua, http://games.1c.ua

ЧЕРНЫЕ БУШЛАТЫ

Мне хочется верить, что чёрные наши бушлаты
Дадут нам возможность сегодня увидеть восход.

Владимир Висоцкий,
«Чорні бушлати»



© 2009 3AT - 1C. Усі права захищені. This product contains software technology licensed by Best Way, © 2009. All rights reserved.
Всі інші розповсюджені матеріали, які були використані без згоди Артем Драгоман, tout i www.1c.com.ua
Всі інші розповсюджені матеріали, які були використані без згоди Артем Драгоман, tout i www.1c.com.ua
Виробництво в Україні - ДП «Баросфотпринт»

